
POKÉMON PLATINUM (DS)
COMO ENCONTRAR OS NOVOS MONSTROS
GUIA: ANIMAL CROSSING
SEGREDOS E ESTRATÉGIAS PARA O Wii
Nintendo®
World
SELO Nintendo OFICIAL
GTA CHINATOWN WARS
NINTENDO DS GANHA CAPÍTULO EXCLUSIVO DO VIOLENTO GAME
Nº 120
R$ 8,90
EXCLUSIVO:
TERROR! ZUMBIS! MONSTROS!
JOGOS DE DS E Wii QUE FARÃO VOCÊ DORMIR DE LUZ ACESA
TROFÉU GAMEWORLD
O 5º 'OSCAR' DOS GAMES NO BRASIL
Tambor

ENTRE NO SITE, VOTE,

PARTICIPE DA CERIMÔNIA DE ENTREGA E CONCORRA A:

- XBOX 360
- KIT OFICIAL PREMIUM: 2 GAMES E CABO HDMI
- 1 Wii
- JOGOS de Wii e XBOX
- CONTROLES NEO
- 1 PS3
- 3 DS

Local: Teatro Imprensa, 400 - Bela Vista | Dia 31/03/09 | Horário: a partir das 18h30

Patrocínio Microsoft Nintendo 

ÍNDICE



REVISTA OFICIAL — EDIÇÃO 120

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL



VIOLÊNCIA! SANGUE!

MAS COM BOM GOSTO...

Às vezes, é legal variar. Quem nunca largou de lado os filmes "clássicos" em prol de um repleto de besteirol, ou mesmo alugou um dos chamados "filmes B" para se assustar com monstros, zumbis e vampiros? Pensando nisso, preparamos uma edição um tanto especial: a nossa capa traz Grand Theft Auto: Chinatown Wars, um capítulo inédito e exclusivo para o Nintendo DS que trará muitas missões politicamente incorretas, violência e tiroteios intensos ao seu portátil favorito.
E lembrando dos momentos mais sangrentos de filmes como A Madrugada dos Mortos, aproveitamos o lançamento de Dead Rising, Onechanbara & House of the Dead, para Wii, para reunir uma matéria definitiva sobre jogos assustadores dos mais diversos estilos. Nela você confere nomes que fizeram história no GameCube, clássicos do NES e Super NES, lançamentos para Wii e um monte de curiosidades bacanas.
E atendendo a pedidos, fizemos também um especial debulhando o Club Nintendo, uma exclusividade até então de outros países, mas que encanta jogadores do mundo todo. Há produtos, brindes, prêmios, games, controllers e muita novidade que, no Brasil, faz parte apenas da coleção de certos sortudos.
E confirmando o papo de nossa equipe com usuários na comunidade oficial do Orkut, o nosso conteúdo é 100% nacional, sem traduções. Apostamos no jornalismo brasileiro e faremos o possível para ajudar o mercado a crescer, com credibilidade e força editorial.

Um forte abraço, até a próxima edição!

– Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

A Nintendo World mudou!

Ainda mais completo, o site da Nintendo World traz conteúdo especial para os fãs do universo Nintendo. Agora com wallpapers, dicas, novidades sobre Wii & DS e até ringtones, você se diverte em dobro! E mais: em breve, o site estreia uma cara nova. Veja como ele vai ficar!

Acesse já em http://nintendoworld.com.br e divirta-se!

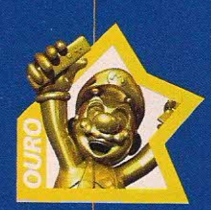
NOVO SITE





TATSUNOKO VS. CAPCOM: CROSS GENERATION OF HEROES

GAMES E ANIMES EM COLISÃO



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom / 8ing
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2 (lutas); 1-4 (mini-games)

NOTA **9.0**

Gráficos: 9.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 10.0
Diversão: 9.5
Replay: 7.5

É de se encarar com estranheza a exclusividade da adaptação caseira do Arcade Tatsunoko vs. Capcom para Wii.

A variedade de jogos de luta do console é limitada (por consequência a base de fãs é menor), resumindo-se à Super Smash Bros. Brawl - Castlevania Judgment não conta, por favor. De certa forma alivia a inexistência de uma adaptação nintendista de Street Fighter IV. Deve ser comemorado o retorno da Capcom aos crossovers para juntar universos díspares, ainda que os personagens do estúdio de animação Tatsunoko não sejam tão icônicos para o público ocidental como os mutantes e outras figuras da Marvel Comics. Fica o aviso: é improvável o lançamento norte-americano porque os direitos autorais pertencem a empresas diferentes nesse lado do mundo. Mesmo para quem não está habituado com o idioma japonês nos menus principais, é possível decorar a ordem das opções sem esforço.

A quantidade de combatentes é razoável. Somam 22, sendo quatro habilitáveis e exclusivos da versão do Wii: da Tatsunoko, o gênio Hakushon Daimaou e o herói Ippatsuman e, da Capcom, a garota Saki de Quiz Nanairo Dreams (Arcade, Saturno e PlayStation no Japão apenas) e o cabeçudo Viewtiful Joe, uma sátira dos super-heróis japoneses cuja presença era obrigatória em sua primeira aparição após a extinção da Clover Studio. Até pelo jogo ser originalmente do fliperama, nem todos os personagens provêm de games para plataformas da Nintendo, como o guerreiro Soki de Onimusha: Dawn of Dreams (PS2), o musculoso Alex de Street Fighter III: New Generation (Arcade), o estudante Batsu Ichimonji de Rival Schools: United By Fate (Arcade e PS) e a irresistível súcubo Morrigan de Darkstalkers (Arcade e PS). A seleção é interessante, eles formam um time eclético e não são necessariamente originários das séries de luta, mas a Capcom desperdiçou potencial: onde estão Phoenix Wright (Ace Attorney), Amaterasu (Okami) e Dante (Devil May Cry)? E do lado Tatsunoko também. Cadê Samurai Pizza Cats e, para aproveitar o hype do recente filme ocidental, Speed Racer?

Divagações à parte, chegada a hora do embate escolhem-se dois personagens por vez ou somente um se for o colossal isqueiro dourado Gold Lightan ou a armadura PTX-40A de Lost Planet: Extreme Condition (PC, 360 e PS3), que compensam a solidão com maior resistência. Os golpes foram simplificados, e não há distinção entre botões de soco ou chute. Os ataques dividem-se em fraco, médio



HERÓIS, VILÕES E GIGANTES em um embate animal!

e forte, além da tecla para convocar o companheiro que, se combinada com o direcional para trás, alterna de lutador a qualquer momento. Na parte debaixo da tela há a barra de especial dividida em cinco níveis que se enche com investidas desferidas ou sofridas, e a realização dos hyper combos gasta de um a três. Opções para comandar são todas as possíveis. Ignore Wii Remote e Wii Remote junto com Nunchuk porque a simplificação da jogabilidade é repulsiva - soltar Hadouken ao toque de um botão é inconcebível. Prefira o controller de GameCube ou o Classic.

Novidades há duas que deixam as contendas ainda mais inteligentes. O Mega Crash, acionado com os quatro botões pressionados ao mesmo tempo, permite cancelar os combos e hyper combos liberando uma forte explosão que afasta o oponente. O preço para a realização dessa defesa é o consumo de dois níveis de especial e um naco de energia. O Baroque, por sua vez, é uma técnica de ataque baseada no uso da porção vermelha da barra de saúde, não importa a quantidade, apertando o botão de parceiro e qualquer tecla de ataque em conjunto. Em vez de recuperá-la com a troca de aliado, você a aproveita para intensificar o poderio dos ataques temporariamente - quanto mais barra vermelha, maior será o período -, processo que, se bem dosado, é de extrema serventia.

PRIMOROSO E CURTO

Para a versão de Wii a Capcom adicionou 22 minigames, sendo que seis estão disponíveis desde o princípio e os restantes comprados no Shop depois que finalizar o modo Arcade com cada personagem. Entra em cena o sensor de movimentos do Wii Remote para até quatro pessoas se divertirem.

Depois que habilitar o quarteto de personagens secretos, terminar o modo principal com todos os lutadores e somar algumas horas nos confrontos multiplayer, resta comprar músicas, artes conceituais e novas colorações de indumentárias, entre outros, no Shop até se cansar definitivamente. Claro que tudo isso levará um tempo, que se estenderia caso o rol de combatentes fosse maior.

É bem provável que nunca tenha ouvido falar de Tekkaman, Yatterman, Karas, Polymar e tantos heróis de cachecol e viseira do estúdio japonês. Não importa, Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes representa o que há de melhor no gênero luta para Wii, abastecido anteriormente por Brawl e por coletâneas da SNK. Não aguarde pela versão em inglês porque a espera pode ser eterna.

– Alexei Barros







LIVRO BOM, FILME BACANA, jogo mediocre

CORALINE

DO LIVRO PARA O CINEMA E DO CINEMA PARA OS VIDEOGAMES

É sempre a mesma história. Existe um livro, na maioria das vezes bom e que vende ou vendeu bem. A partir daí alguém tem a brilhante idéia de transformar tudo isso em um longa-metragem visando alegrar os fãs ou lucrar com a situação. O resultado geralmente é bom, como é o caso de Coraline nos cinemas, mas muitas e muitas porcarias são criadas também. Dessa forma, como hoje em dia, tudo tende (ou tenta) ser multimídia, os games baseados em filmes que são baseados em livros são quase sempre uma certeza, e nesses casos sim, os resultados são quase sempre catastróficos. Caroline para o Wii é um infeliz exemplo dessa maldição dos games, que é baseado na animação em stop-motion que foi criada com base em um livro famoso de Neil Gaiman e conta as aventuras da jovem que deve voltar para o mundo real após descobrir um universo paralelo e fantasioso dentro de seu próprio quarto.

A história é bem bacana e lembra muito o desenho Caverna do Dragão, porém no game parece não funcionar, talvez pela falta de capricho dos produtores em todos os aspectos possíveis, ou pela falta de lógica no desenrolar da aventura, que acaba confusa e sem graça mesmo para os pequenos, público para o qual o game se diz indicado. Na minha opinião nem mesmo os mais jovens conseguirão se divertir com o game, já que na maioria das vezes os quebra-cabeças são simples demais, os minigames chatos e sem inspiração e os gráficos toscos ao extremo. Outras vezes os desafios são dificílimos e frustrantes, o que sinceramente não dá para entender. Aliás, não o recomendo para crianças justamente pela história se perder um pouco na metade, e as atitudes da protagonista tenderem a se tornar um tanto sinistras demais para o público infantil - o que mostra mais uma vez que os produtores perderam a mão ao adaptar a história. O visual é feio, sem vida e as dublagens parecem não se encaixar com o resto do que é visto na tela.

A jogabilidade também é datada, algo como um puzzle da Lucas Arts das antigas só que sem o brilho e toque especial dos mesmos. Os cenários são pobres e quase nunca há muito o que fazer.

ESPERA AÍ, NÃO MIRA COM O Wii REMOTE?

Não, na verdade não. Por incrível que pareça nos minigames que envolvem mirar e atirar, como nos de estilingue, a mira não é feita apontando o Wii Remote para a tela e sim com o analógico do controle, acredite. Inexperiência dos produtores ou desleixo, seja lá qual for o motivo, o fato é que esse mero detalhe prejudica e muito a experiência já ruim proposta pelo game.

Se você tem mais de 10 anos então nem pensar, pois seu Wii vai correr um sério risco de "voar" até a parede mais próxima. Eu li em um review gringo do game que: "Coraline é um clássico exemplo de embalagem que nunca deveria ter sido aberta", e devo confessar que essa é a maior verdade sobre o jogo, infelizmente.

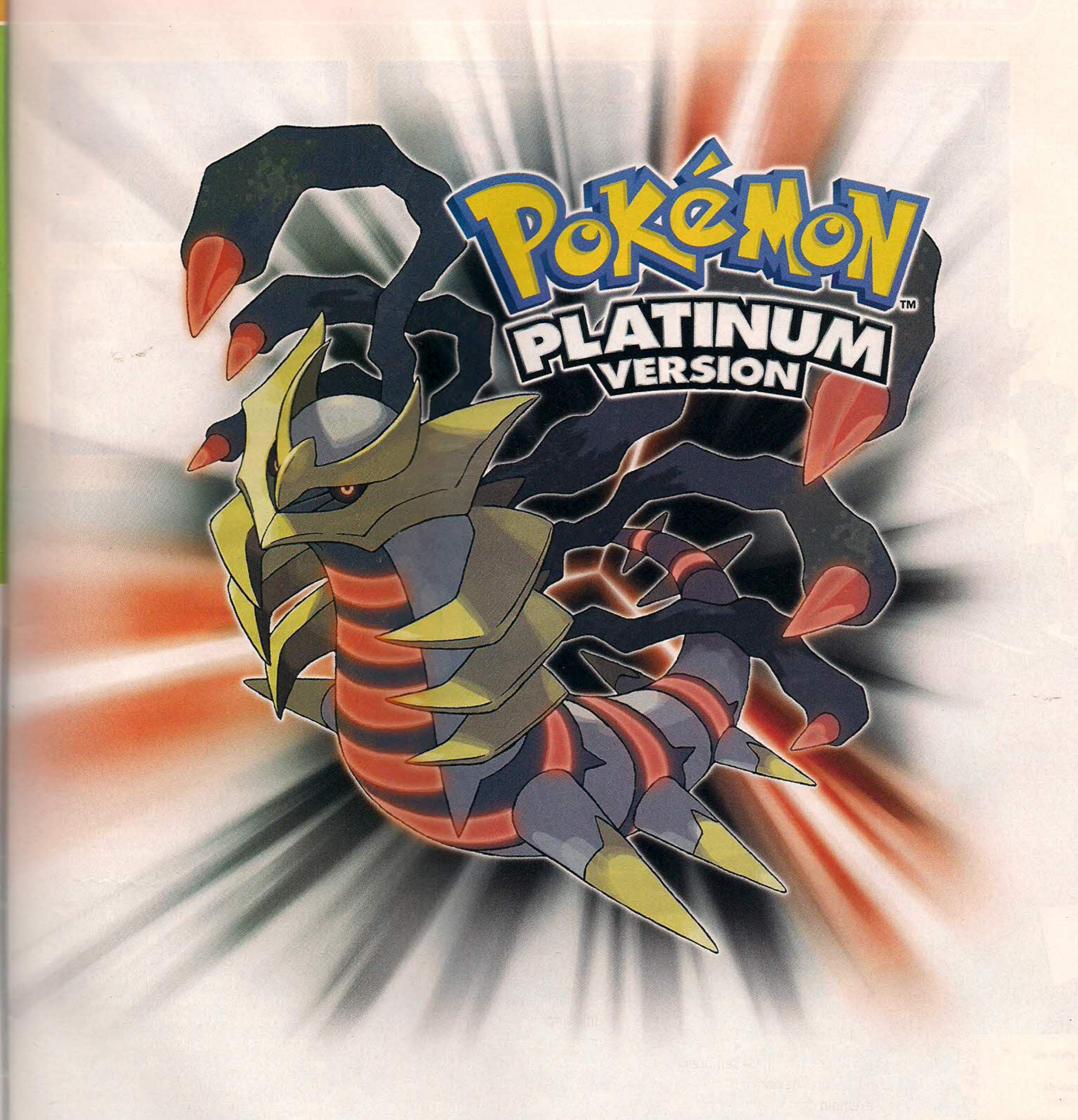
– Rodrigo Raugust

FICHA

Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Papaya Studios
Gênero: Adventure
Número de jogadores: 1

NOTA 4.0

Gráficos: 4.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 3.0
Diversão: 3.0
Replay: 4.0


POKéMON™
PLATINUM
VERSION









ESSE AÍ "PESCOU" uma nota mediana...

FISHING MASTER WORLD TOUR

ENJOATIVA PESCARIA INTERNACIONAL

Nos quase três anos de vida do Wii, as desenvolvedoras aproveitaram o sensor de movimentos de formas variadas, com ideias geniais, ótimas, razoáveis e desprezíveis.

De todas, a pescaria é uma das que mais bem se adequou ao Wii Remote e Nunchuk, simulando as nuanças da atividade desde o minigame de The Legend of Zelda: Twilight Princess. Fishing Master World Tour provavelmente seja o melhor dos jogos baseados na atividade, o que não quer dizer muito por conta da simplicidade e repetição inerente ao esporte.

FMWT é a continuação de Fishing Master (2007), se bem que a semelhança é tão visível que está mais para expansão.

A maior novidade é a visita a países de todos os continentes, não somente o Japão, além de oceanos, a bordo de navegações em movimento. No geral, é o mesmo conceito do predecessor. Depois de escolher o avatar super deformed, você seleciona o animal que o acompanhará (gato ou cachorro), e segue para a área da pesca, onde buscará peixes para aumentar sua pontuação – há ranking online para comparar com jogadores pelo planeta – e para atender a pedidos específicos de capturas obtidas por meio de iscas especiais encontradas na loja, tais como sapos, minhocas, camarões e pepinos. Também é possível comprar novas varas para aprisionar os cerca de 200 peixes.

PEQUENA HISTÓRIA DE PESCADOR

Você caminha livremente em uma certa área para escolher o melhor ponto da pescaria. Determinado o local, a vara é lançada na água projetando o Wii Remote para frente. Se um peixe for fisgado, haverá uma mensagem de confirmação. Daí em diante o desafio é trazer a presa até o pescador, dosando a velocidade com que a linha é puxada. Se for rápido demais o fio se rompe. Se for muito lento o peixe escapa.

A barra na parte superior da imagem com os extremos Escape e Break ilustra a situação. Evidente que o animal oferece resistência à sua caçada, debatendo-se tresloucadamente. Quando isso acontecer, é preciso pender o Wii Remote para a esquerda ou a direita. Obtendo sucesso nas sequências de Swing conquistam-se mais pontos com esses combos. Após puxar o cordão suficientemente com o direcional digital para baixo ou fazendo movimentos circulares com o Nunchuk para simular o molinete (a bobina sobre a qual a linha é enrolada), surge o momento propício para tirar o peixe da água, quando se deve puxar o Wii Remote.

É um divertimento, sem dúvidas. O processo se reprisa durante o jogo inteiro, e só varia um bocado na captura dos peixes raros, espécie de batalhas contra chefes nas quais o Wii Remote é chacoalhado. Não melhora no multiplayer local de até quatro pessoas: espécie de torneio personalizável (por pontos ou por tempo) em que quatro pescadores se aventuram na mesma tela, sem divisão. É igualmente passageiro.

Não entenda mal. Fishing Master World Tour é simpático, tem belas paisagens de pontos turísticos espalhados pelo mundo e simula a atividade com perfeição. Mas não foi dessa vez que os jogos de pescaria conseguiram se libertar dos games de aventura sem serem fugazes.

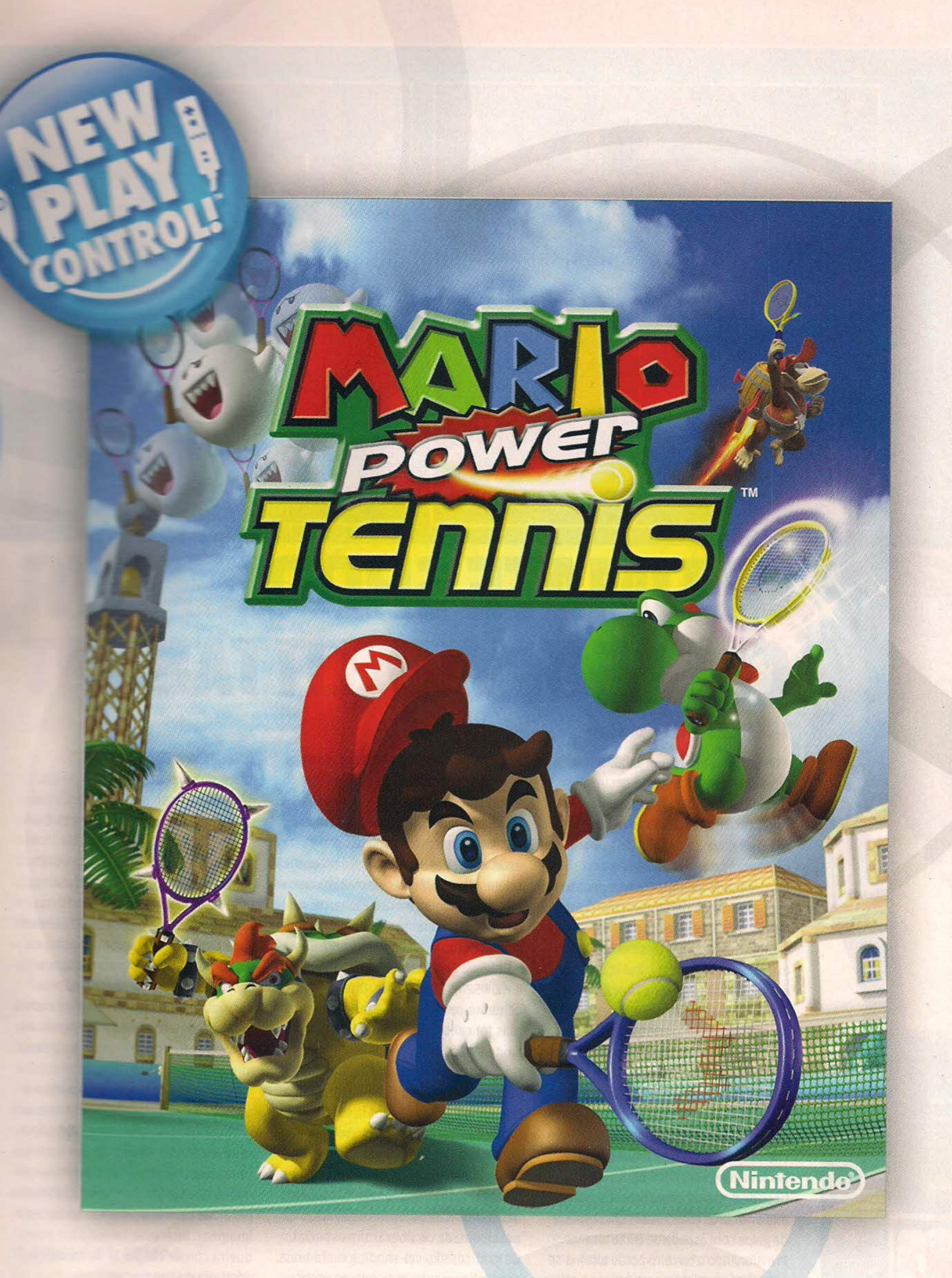
— Alexei Barros

FICHA

Plataforma: Wii
Produção Hudson
Desenvolvimento: Hudson
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 7.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.5
Replay: 4.0

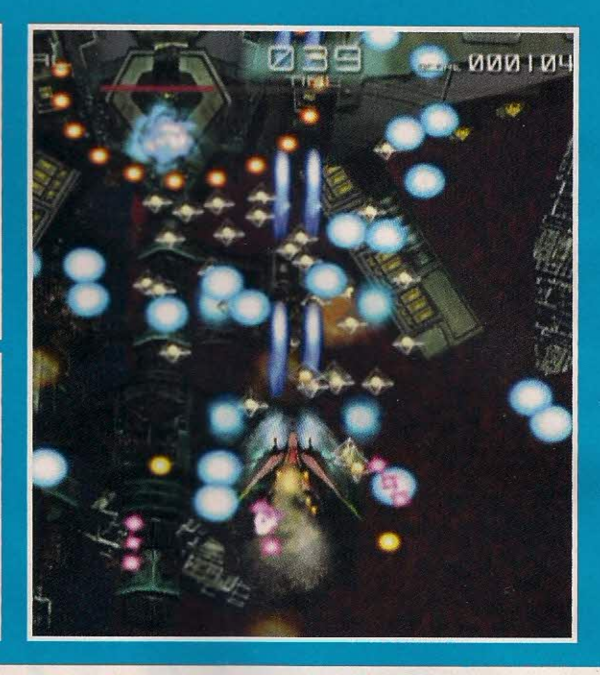
NOTA 6.0


NEW PLAY CONTROL!
MARIO power TENNIS
Nintendo



MUITOS TIROS, mas pouca qualidade





ULTIMATE SHOOTING COLLECTION

TRÊS CLONES EM UM

De uma hora para outra, quase que repentinamente, os shoot 'em ups, difundidos como jogos de navinha, voltaram à moda. O WiiWare e outras redes de download são os principais causadores do retorno inesperado. Aproveitando a onda de naves para tudo quanto é lado, a UFO Interactive Games ressuscitou três shmups da MileSone, estúdio formado por dissidentes da extinta Compile (Aleste, Zanac), nessa coletânea para Wii. Uma trinca de obscuridades parece uma oferta tentadora... Não passa de um engodo.

A coleção escancara a falta de criatividade da desenvolvedora porque são muito parecidos. Vejamos um por um.

É no estilo boss fest, ou seja, sem inimigos comuns, somente combates contra chefes -cansa. Você escolhe entre três personagens, Hal, Ifumi ou Jinn, com tipos de disparos específicos. É possível anular os tiros com o slash, uma espécie de golpe com espada de curto alcance. Pressionando o terceiro botão alterna-se entre o Chaos Field, que aumenta o seu poderio e do adversário, e o Order Field, o modo convencional. Combinando duas determinadas teclas, ativa-se o ataque especial Wing Slayer, e pressionando outras duas o Lock-on Shot é acionado para concentrar seus projéteis. Para usar essas investidas secundárias, é preciso coletar circunferências vermelhas conforme limitado na barra à esquerda. A quantidade de elementos na tela é abundante, e a explosão da nave é horrorosa.

Radilgy. Saiu para Arcade, Dreamcast, PS2 e GC no Japão. Chegaria ao ocidente com o nome Radio Allergy, mas foi cancelado. Há rivais convencionais e, para detê-los, adivinhe... Há três tipos de tiros: 123 Laser (raios vermelhos retilíneos), Wide Shot (rajadas esverdeadas de ampla extensão horizontal) e Bubble Shot (bolhas de sabão azuladas; um lixo). Também tem ataque com a espada e ao encher a barra Absnet Gauge com cápsulas azuis deixadas pelos inimigos há a possibilidade de liberar um especial. Os gráficos são cel-shading meia-boca, sem refinamento, e os personagens apresentam traço anime genérico.

A ÚLTIMA ESPERANÇA

Karous. Como dito anteriormente, nunca apareceu nos EUA e foi adaptado para Arcade e Dreamcast. É o derradeiro jogo third-party do finado console da SEGA; isso em 2007. Lembra o Radilgy pelo cel-shading, todavia com clima sério e realista. Não há naves ou disparos diferentes para escolher. Em compensação, os tiros, a espadada (sempre ela) e o escudo evoluem de acordo com o uso - a fórmula acaba privilegiando a defesa em detrimento do ataque. As letras dos diálogos irritam pelo tamanho obscenamente pequeno.

Os três têm progressão vertical e o recurso da espadada. Os três possuem gráficos ultrapassados e trilhas sonoras eletrônicas abomináveis - uma lástima para um gênero tão rico musicalmente. E os três não são preciosidades perdidas pelo tempo como se poderia imaginar. Interesse talvez para quem queira conservar parte da memória póstuma do Dreamcast.

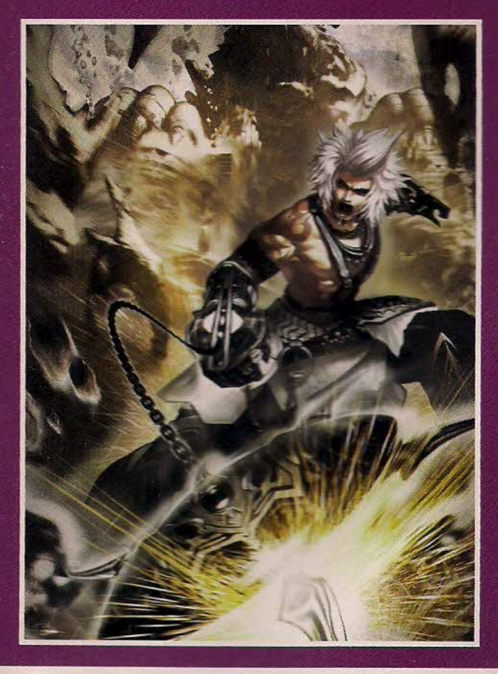
- Alexei Barros

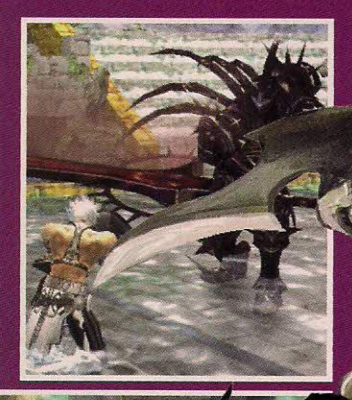
FICHA

Plataforma: Wii
Produção: UFO Interactive
Desenvolvimento: MileStone
Gênero: Shooter
Número de jogadores: 1

Gráfico: 4.5
Som: 3.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 7.0
Replay: 4.0

NOTA 5.0





RYGAR VOLTOU chicoteando as notas... pra baixo!

RYGAR: THE BATTLE OF ARGUS

BATALHA PERDIDA

Era 2002 quando a Tecmo decidiu reviver Rygar, saudoso game de plataforma do Arcade que ficou conhecido na adaptação para NES. Os anos passaram. Os conceitos mudaram. Jogos o superaram. Ainda assim, a produtora trouxe para Wii com o nome Rygar: The Battle of Argus sem muitas novidades consideráveis que justificassem o relançamento da aventura ultrapassada.

Todos os elementos ficaram obsoletos - é justa a comparação, dada a similaridade na temática e na mecânica das batalhas. O enredo, que já era simplório para os padrões de sete anos passados, é ridículo. As cutscenes que narram a história são povoadas por modelos humanos quase que desprovidos de expressões faciais e sincronismo labial deficiente. Ao menos, a riqueza das figuras lendárias da mitologia grega mantém o interesse.

O EFEITO DO TEMPO

Os combates são básicos demais. Rygar é armado com o Diskarmor, um escudo espinhoso atado por uma corrente disponível em três variantes, Hades, Heaven e Sea, com mudanças de força e velocidade de ataque e habilidade de invocar criaturas: Cerberus, Talos e Siren, respectivamente. Há variedade com novos combos no decorrer do jogo, inclusive os mais próximos do final aproveitam o sensor de movimentos, há a defesa, há o dash (escorregão), mas prevalece o apertar de botões desenfreado na hora de superar os inimigos comuns, e um pouco mais pensado nos chefões grandiosos e impressionantes.

Para variar um bocado, existem sessões de plataforma, por vezes irritantes devido à imprecisão nos pulos, e puzzles. Puzzles entenda como encontrar um item que abrirá uma porta que não podia ser atravessada. Nada complexo. A câmera é fixa, mexendo-se apropriadamente de acordo com a sua movimentação. O problema é que ocasionalmente partes do cenário tapam a visão do personagem.

Falando nos ambientes, ainda é admirável a interação, se bem que a forma com que pilastras, estátuas e vasos se quebram é simples, virando poeira em questão de segundos. Os gráficos ficaram bastante obsoletos, como atestam os efeitos porcos de água e fogo. A trilha ostenta um clima épico, com coral e orquestra imponentes, mas há músicas enjoadas e repetitivas.

O modo Gladiator, novidade da versão de Wii, é um ultraje. Você fica confinado em uma plataforma, eliminando corjas e mais corjas incessantes de oponentes, com a principal diferença de que o sensor de movimentos é aproveitado para todos os golpes, e não só em alguns ataques como na aventura principal.

Rygar: The Battle of Argus é ótimo... Para 2002. Jogá-lo hoje se justifica caso esteja seco para algo mais hardcore do que a média no Wii e não restarem outras opções. Caso se aventure, fique avisado que gastará por volta de seis horas para completá-lo.

– Alexei Barros

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Tecmo
Desenvolvimento: Tecmo
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

NOTA 5.5

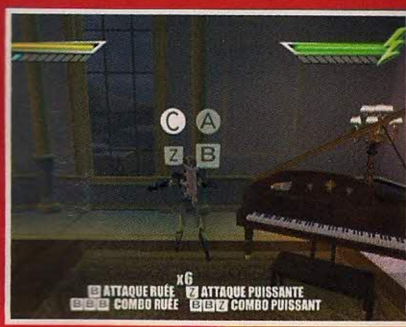
Gráficos: 5.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 6.0
Replay: 4.0











BOLT

UMA ÓTIMA ANIMAÇÃO DA DISNEY. ANIMAÇÃO

O ultimo jogo com temática de "cachorro com super poderes" que eu joguei, se não me falha a memória, foi Beethoven para o Super Nintendo - sim, aquele jogo baseado no filme clássico. Sendo que os "super poderes" de Beethoven que eu me refiro são as habilidades do cão no jogo, como por exemplo o latido que afugentava o menino de skate.

Bolt também tem um super latido, mas todo o resto é diferente. Talvez o jogo daria mais certo nos videogames se ele tentasse imitar o já citado Beethoven do SNES. Mas, espera um pouco, estamos falando de um jogo baseado em um filme Disney, então as chances de dar certo são maiores! Bem, isso é verdade, mas infelizmente o erro de Bolt é não seguir o enredo da excelente animação que provavelmente você assistiu nos cinemas.

O foco do jogo é a vida de Bolt como um astro da televisão e, diferentemente do longa, o protagonista canino não enfrenta o "mundo real" que existe fora das câmeras. Bolt é um cachorro dotado de super poderes incríveis e que, ao lado da parceira humana Penny, precisa enfrentar diversos perigos para salvar o mundo (e também o pai da garotinha) do terrível vilão de olhos verdes.

BOLT O SUPER ATOR

Teoricamente é isso, na prática tudo se resume a controlar Penny e Bolt em sequências de fases de poucos diálogos e muitos inimigos pelo caminho. Na versão Wii, Penny é responsável pela parte mais "tecnológica" da aventura, como abrir portas, hackear computadores e resolver pequenos puzzles. Já Bolt, por outro lado, cuida da parte mais "braçal", como usar a visão de calor e visão laser para detonar os inimigos e todos os seus outros super-poderes-super-legais. É quase como em um episódio genérico de Smallville, Chloe (Penny) cuida do computador e Clark (Bolt) vai correndo salvar o dia.

No DS, não é muito diferente, mas a câmera atrapalha um bocado. Ainda assim, os gráficos impressionam no aparelhinho. Outra diferença é que o cenário, embora 3D, é extremamente limitado e linear (e fácil, ideal para as crianças). Os puzzles também estão presentes e foram genialmente adaptados para o uso da stylus na tela de toque.

Principalmente no Wii, a ação é divertida e pode render boas horas de entretenimento com os poderes cósmicos do herói Bolt. Mas ainda assim falta alguma coisa. Se jogar com o Wii Remote e Nunchuk não é um problema, o fator replay por outro lado cuida da tarefa de carimbar um ponto negativo no jogo - depois que terminar, você não vai ter motivo nenhum que o motive a jogar tudo de novo.

A animação da Disney nos cinemas é sensacional e é uma grande pena que o jogo não siga aquele roteiro. Além do mais, falta variedade para o jogo não ficar perdido apenas no ritmo "esmaga botão" - tudo bem, os minigames são bacanas, mas cadê as fases com a scooter ultra veloz de Penny, por exemplo?

Prefira a versão filme de Bolt, mas se quiser um jogo casual para passar o tempo, jogue Bolt no Wii e viva as aventuras do cão indestrutível mais simpático dos últimos tempos. Ah sim, depois jogue Beethoven e salve alguns filhotes...

- Odir Brandão



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: Avalanche Software
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráficos: 7.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0

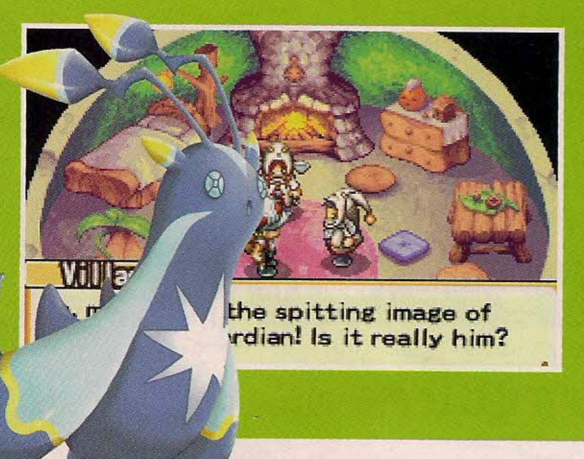
NOTA 6.5







ELES? BITS? ELEBITS! OK, piada fraca...







ELEBITS: THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

UM RETORNO AO COLORIDO MUNDO DAS VIVAZES CRIATURINHAS DA KONAMI



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 1-4

NOTA 7.5

Gráficos: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 6.5
Replay: 6.5

Elebits fazia parte da linha de primeiros jogos lançados para o Wii em novembro de 2006. Apesar de carregar um certo ar de techdemo para o novíssimo Wii Remote, o jogo foi suficientemente bem recebido por crítica e público a ponto de garantir uma sequência para a aventura de Kai com os adoráveis Elebits. Mas, em uma curiosa manobra, a Konami optou por mesclar as mecânicas bem executadas no primeiro jogo com a interface da stylus, conferindo uma outra perspectiva para a franquia neste título.

The Adventures of Kai and Zero começa justamente pelo final do jogo anterior, mas dada a simplicidade da história, tudo é bem caracterizado e resumido na breve introdução. Após conhecer o Elebit que causou os tumultos com a falta de luz na aventura original, Zero, Kai assumiu o pequeno encrenqueiro como uma espécie de mascote. Em um de seus passeios pela cidade, a dupla encontra uma casa abandonada que serve de abrigo para um antigo ônibus. Ao entrar no veículo, Kai e Zero são transportados para outro lugar, quando G.G., o ônibus falante criado pelo pai do protagonista e que na verdade é uma máquina do tempo - veja só -, explica a complicada situação.

Cabe aos aventureiros reunir o máximo número de watts possíveis para voltar ao tempo certo, através da coleta incessante dos energéticos Elebits.

Ignorando-se a terrível e irritante dublagem do protagonista, aqui já é possível perceber a qualidade do traço de Hiroaki Sonobe, ainda que a arte exploda em grotescos pixels durante alguns segmentos da introdução. Os desenhos lembram muito o estilo de Pikmin, e a semelhança segue notada nos diálogos in-game, com gravuras estáticas dos personagens ocupando grande parte da tela e demonstrando a competência artística do time da Konami.

Dadas as limitações do portátil da Nintendo, o estilo marcante das ilustrações não é transportado para os gráficos do jogo em si. Comparativamente, é considerável a perda de qualidade, sendo o desenho original de uma qualidade tão superior. Ainda assim, é inegável que o estilo casa em total harmonia com a proposta mais infantil desta sequência, e o que é apresentado é muito bem feito.



MAIS ELEBITS, MAIS COMBOS, MAIS WATTS

Quanto mais Elebits capturados simultaneamente, antes da barra de energia se esgotar, mais watts Kai consegue armazenar. Para facilitar a extensão dos combos, carregue um dos seus primeiros Omegas transformando-o em sua versão adulta. Dessa maneira, a barra de energia esvazia mais lentamente, facilitando a coleta de mais Elebits por vez.

VEJA SÓ a turma "cabeça de pirulito"

O colorido vibrante dos cenários confere um clima amigável e despreocupado para o desfile de personagens bem animados, e tudo é bem aproveitado com a interface simples do display de informações. A trilha sonora é nostálgica e remete a simplicidade das composições do GBA, cumprindo sua função de plano de fundo para a aventura.

SIMPLES, MAS EFICAZ

Toda essa temática amigável e simplificada só se justifica com um sistema de jogo que comporte opções mais diretas, sem as exigências e complicações de outros títulos mais robustos. E Elebits DS realmente se encaixa nesta proposta. O jogo basicamente se resume em cruzar cada um dos sete extensos mundos - além de algumas repetições forçadas - capturando o maior número possível de Elebits, resolvendo pequenos puzzles e evitando os raros inimigos presentes em cada fase - além dos divertidos, em sua maioria, combates com os chefes.

A mecânica é bastante simples, e a única evolução deste sistema consiste na utilização dos poderes de cada Omega achado no decorrer da aventura: assoprar fogo, criar blocos de gelo na água, atrair objetos metálicos, cavar buracos etc. Conforme o jogo avança, é necessário cada vez mais efetuar a troca entre os diferentes Omegas e seus poderes, mas nunca a ponto de complicar demais o desenrolar da trama.

Os momentos de maior dificuldade, infelizmente, giram ao redor de alguns puzzles obscuros que em nada induzem o jogador a atuar de forma inteligente, transformando estes segmentos em tarefas enfadonhas. Pior ainda, em certos momentos existe tão pouca clareza em como seguir que o jogador perde o foco e percorre outras áreas do imenso mapa em busca de uma solução, criando minutos de backtracking extremamente desnecessários e irritantes.

Das diferentes opções de controle, a utilização do direcional para controlar os personagens - auxiliado pelo botão L para ativar o Omega selecionado -, funciona com melhor eficácia do que o uso exclusivo da tela de toque. Desta maneira, a stylus fica encarregada do uso da conhecida arma do primeiro jogo, utilizada para interagir com os objetos e paralisar os Elebits. Porém, ainda que o HUD seja bem reduzido, em momentos de maior ação - como o surgimento de vários Elebits frenéticos correndo para todos os lados -, a necessidade de tocar a tela rapidamente e em vários pontos gera algumas confusões, como a abertura de um indesejado menu interrompendo um extenso combo.

A Konami ainda adicionou um modo multiplayer para até quatro jogadores através do Nintendo Wi-Fi Connection ou localmente, desde que cada DS tenha uma cópia do jogo.

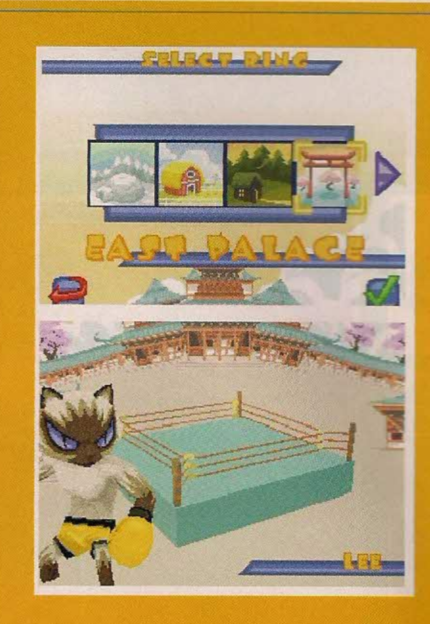
As batalhas consistem em coletar o maior número de Elebits possíveis dentro do tempo determinado e, apesar de divertido, a possibilidade de utilizar um Omega evoluído previamente no modo principal desequilibra o nível de competitividade. A opção de selecionar um nível semelhante ao seu faz bastante falta aqui.

No final das contas, The Adventures of Kai and Zero mantém bastante o espírito e a qualidade do original de sucesso no Wii. Ainda que alguns fatores fundamentais tenham sido limados desta sequência - como a forte interação com os objetos do cenário -, a coleta de diferentes Elebits e seus respectivos poderes, no maior estilo Pokémon, funciona com bastante coerência. A leveza infantil dos gráficos, bem como a história pouco inspirada, não atrapalham a qualidade final do jogo e encontra um lar perfeito no Nintendo DS e sua biblioteca de jogos cada vez mais saturada. Repetitivo, mas divertido em doses diminutas.

— Geraldo Figueras



UM MACACO com cabeça de coxinha?






RUMO AO NOCAUTE

Mantendo a stylus pressionada na tela você pode carregar a energia do seu soco para desferi-lo com maior potência. Outra alternativa é usar a "fúria", um golpe especial em que sua luva fica dourada por alguns segundos e lhe permite dar golpes muito mais destrutíveis. Mas cuidado: se o animal lutador usar a fúria, a melhor estratégia é ficar em posição de defesa até a energia especial dele acabar.

ANIMAL BOXING

A BICHARADA QUER APANHAR!

A primeira grande surpresa que encontrei ao ligar o DS com o jogo Animal Boxing foi a obrigatoriedade de virar o aparelho ao contrário - se em Brain Age ou Hotel Dusk você precisa usar o DS na posição vertical como um livro, aqui em AB o portátil fica totalmente ao contrário, com a tela de cima sendo a tela de baixo e vice-versa.

A história de fundo beira o hilário: você é um humano, o único do jogo todo, que encontra uma fazenda cheia de animais e quer fazer amizade com a bicharada. Mas um dia alguém resolve abrir um ginásio de luta de boxe e todos os animais lhe abandonam para praticar o esporte. E já que "se Maomé não vai a montanha, então a montanha vai até Maomé", seu personagem humano se vê sem saída e resolve participar das lutas de boxe com os novos amigos da selva.

Apesar do pretexto amigável para driblar "os defensores dos animais", tudo o que Animal Boxing tem a oferecer é um show de pancadaria e olhos roxos no ringue - nada de sangue, óbvio. Se você tinha o bizarro sonho de trocar sopapos com um leão, dar um gancho em uma galinha metida ou nocautear um cavalo fortão, então agora você poderá realizá-lo.

FÁCIL DEMAIS

Depois de um breve tutorial, o jogo começa pra valer. Ou pelo menos deveria. A luta seguinte é idêntica à luta do tutorial, e a posterior também. Nada muda na jogabilidade ou no estilo de combate dos inimigos. Eles sempre fazem a mesma coisa, o que não lhe dá nenhuma chance de improvisar e tentar algo mais ousado.

A verdade é que a jogabilidade é o ponto forte e ao mesmo tempo o ponto fraco de AB. É o ponto fraco pelos motivos já citados de falta de variedade e inteligência artificial, e é o ponto forte porque os botões ficaram bem mapeados no DS. Com os botões principais do portátil você esquiva para a direita/esquerda ou fica em posição de defesa para bloquear qualquer investida adversária, enquanto que a tela de toque (que fica sendo a "tela superior" do DS) é responsável por mostrar toda a ação. O visual das lutas é em primeira pessoa, então para atacar basta deslizar a stylus pela tela em direção a cara do pobre jacaré inimigo.

Em resumo você tem somente três tipos de ataques: soco simples (jab), gancho lateral (hook) e upper no queixo do bichento. Para vencer, basta nocautear o adversário três vezes. Se o tempo se esgotar antes disso, o que é quase impossível, ganha quem apanhou menos.

Para tentar contornar o tédio dos combates de Animal Boxing, você pode gastar um tempo personalizando o seu protagonista com diferentes modelos e cores de luvas de boxe, bandanas, bonés, roupas, faixas, óculos etc. E se os gráficos esbanjam um 3D caprichado, o mesmo não podemos dizer do som. O touro faz o mesmo som que o gato e as músicas de fundo dos vários ringues selecionáveis são taquara rachada - a "música" do primeiro cenário, em especial, mais parece som de pipoca estourando na panela.

– Odir Brandão

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Destineer
Desenvolvimento: Destineer
Gênero: Luta
Número de Jogadores: 1-2

NOTA 4.5

Gráficos: 8,0
Som: 2,0
Jogabilidade: 5,0
Diversão: 5,0
Replay: 4,0



ESSE GAME vai te levar "pro mundo da lua". Rá!

MOON

NÃO SE ENGANE PELO TÍTULO "SIMPLES"

Em 2007, a produtora Renegade Kid surpreendeu todos e lançou o incrível Dementium: The Ward, FPS que misturava aventura com terror de uma maneira jamais vista no portátil da Nintendo. Dois anos depois, a empresa mostra que não foi apenas uma "obra prima", e lança no mercado Moon, um FPS com trama espacial que com certeza vai surpreender quem está acostumado a jogar apenas "party games" no DS.

Moon é um jogo de tiro em primeira pessoa, assim como Metroid Prime: Hunters. Na verdade, as semelhanças se limitam apenas no estilo gráfico e nos comandos. Moon é muito mais um jogo de aventura do que um shooter propriamente dito.

O enredo é o ponto alto. Você controla o Major Kane, membro de uma instituição de encontros paranormais, que vai até a Lua para investigar uma possível aparição alienígena.

Só que ao chegar a base lunar, algo dá errado (como não poderia deixar de ser) e seu personagem se vê sozinho na base repleta de seres e robôs extrateresstres. A única ajuda vem por meio do rádio, sua única forma de contato com os humanos durante sua expedição.

A história é criativa e a narrativa envolvente; várias cutscenes mostram os acontecimentos com ótimos ângulos de câmera. A Renegate Kid realmente se preocupou demais com a forma que a história é contada, e isso resultou em uma experiência única no portátil, onde a imersão pode ser comparada com a de Half Life.

Os comandos são simples e intuitivos: com a stylus você controla a mira e com o d-pad você anda pelos cenários. Mesmo esquema utilizado em todos os FPS pós-Metroid DS. A nossa única reclamação sobre os comandos é a mesma de sempre: depois de 15 minutos jogando, a mão começa a formigar, o que exige um tempo de descanso para as mãos.

Os cenários são baseados em construções de ficção científica, todos repletos de detalhes e com um nível de qualidade impressionante. O melhor de tudo é que mesmo com os visuais tão bem feitos, Moon roda numa taxa de 60 quadros por segundo constantes. Impressionante.

DIRETO DO MUNDO DA LUA

O grupo de exploração procura por vestígios alienígenas, mas boa parte do tempo você vai estar rodeado de máquinas alienígenas, se é que elas podem ser chamadas assim. São pequenos robôs de defesa que protegem a base onde você está investigando.

Seu arsenal varia entre metralhadoras humanas que atiram raios de plasma e pistolas que podem derrubar os bots com apenas um tiro. Mesmo não tendo o foco nos tiroteios, Moon se sai muito bem nesse quesito. Pena que a variação de inimigos às vezes incomoda um pouco, mas como o foco de jogo não é esse, isso não chega a incomodar muito.

A exploração é o grande barato em Moon. Apesar dos cenários serem um pouco genéricos - ao estilo Dead Space - é muito prazeroso caminhar nos corredoresabandonados em busca de saídas. Alguns itens ajudam nessa exploração, como um pequeno robô guiado por controle remoto, algo parecido com o robozinho Mark II.

Moon é um jogo que pega inspiração em grandes jogos. A sensação é de estar jogando, guardando as devidas proporções, um Bioshock, ou os já citados Dead Space e Half Life, só que no seu portátil.

Quem procura uma experiência realmente completa e caprichada, deve conferir Moon o mais rápido possível.

— Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Mastiff
Desenvolvimento: Renegade Kid
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 1



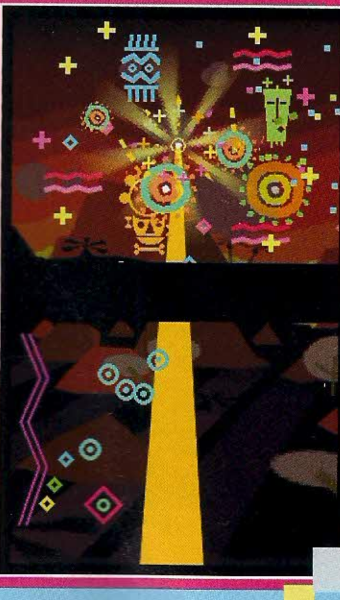
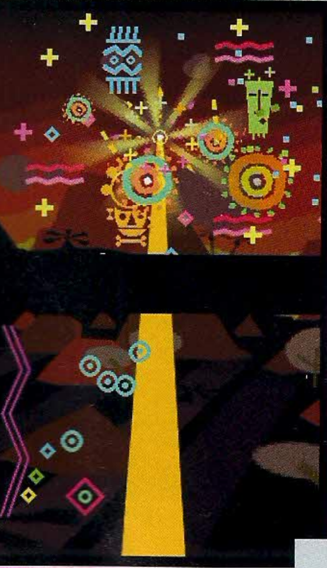
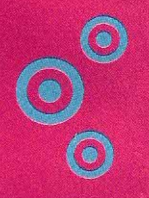
NOTA 9.5

Gráficos: 10,0
Som: 9,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 9,5
Replay: 9,0



DISK GAMES
DG
POKÉMON
PLATINUM
VERSION
TM
WWW.DISKGAMES.COM.BR
SEDEX
Site Seguro
Assistência
Técnica
Especializada
pagseguro
Itaú
Boleto
10x
VISA
12x
MasterCard
12x
15x
12x
Hipercard
12x
Aura
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/sp
Assistência Técnica(19)3741-4103 Vendas (19)3741-4100 Web (19)3741-4104





PEIXES DESDENTADOS E MACACOS DOIDOS
garantem uma boa nota...

BIG BANG MINI

UM "JOGO DE NAVINHA" MUITO MAIS DO QUE INOVADOR

Você pode até não entender bulhufas olhando as imagens, mas Big Bang Mini é, em sua essência, um shooter no melhor estilo Space Invaders. A diferença, entretanto, são duas: a primeira é que toda a ação de BBM acontece em progressão lateral, e não vertical como em todos os outros shooters conhecidos; a segunda é que os seus próprios "tiros" é que são seus inimigos.

Em Big Bang Mini tudo se resume a fogos de artifício, como aqueles que você fica admirando no reveillon.

Seu objetivo é lançar foguetes da tela inferior para o céu da tela superior a fim destruir objetivos específicos e coletar estrelas. Mas a grande graça é que sua "munição" é infinita e quanto mais explosivos você gastar, mais combustão cai para a tela inferior - e é aí que você precisa, com a stylus, desviar do ataque pirotécnico que você mesmo provocou, ao passo que também precisa coletar as estrelas que vão caindo. É alucinantemente belo e desafiante.

AVANÇO PARA O GÊNERO

Não pense que só porque a concepção do jogo é de utilizar foguetes pirotécnicos que sua jogatina também será um espetáculo de relaxamento. Big Bang Mini demonstra ser mais desafiante a cada nova fase.

Para liberar o próximo level basta pegar uma suficiente quantidade de estrelas do céu para encher sua barra de energia da tela de toque. Feito isso, simplesmente esteja ciente de que a próximo fase será ainda mais difícil.

Sim, BBM requer uma habilidade sobre-humana com a stylus. Gosta de desafiar seu senso de reflexão rápida? Então vai adorar praticar neste jogo. Depois de atirar vários foguetes para a tela superior e vê-los explodir magnificamente no ar, é hora de segurar sua nave com a ponta da canetinha e começar a "dançar" pela tela sensível para desviar dos raios que caem por todas as direções em momentos tão insanos que chegam até a nos fazer lembrar de clássicos como Ikaruga.

Felizmente, a jogabilidade é tão suave que até a parte de desviar dos tiros movendo a nave com a stylus é uma tarefa divertida. Você vai se mover para lá e para cá e realmente sentir que tem controle dos caminhos que escolhe por entre os tiros - apenas não se empolgue demais e não deixe o visual alucinante hipnotizar seus olhos, lembre-se que um movimento em falso significa morte instantânea.

Aliás, nada de "barra de energia" ou vida extra, basta apenas ser atingido uma única vez para a sua nave explodir e você ter que começar tudo de novo. É aqui que entra o lado "estratégia" do dado: mais uma vez, você precisa ter uma agilidade mental sobrenatural para ficar de olho nas duas telas simultaneamente e atirar nos alvos com total precisão para liberar as estrelinhas - cada tiro errado resulta em uma chuva de "foguetes assassinos" prontos para destruir sua nave.

Big Bang Mini é, com o perdão do trocadilho, uma "surpresa explosiva" para a biblioteca de títulos recomendados do Nintendo DS. Com 90 levels disponíveis, opção multiplayer com apenas um cartão de jogo, visual e sons primordiais e ainda com uma jogabilidade que deixa os shooters tradicionais virarem fósseis de museu, este é certamente um dos jogos mais originais e divertidos que você terá a oportunidade de conhecer no portátil.

– Odir Brandão



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: SouthPeak Games
Desenvolvimento: Arkedo Studio
Gênero: Shooter
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 9,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 9,5
Diversão: 8,5
Replay: 9,5

NOTA 9.0



NINTENDO, MICROSOFT E NC GAMES PATROCINAM O 5º TROFÉU GAMEWORLD

Saiba todos os detalhes do evento

A cada ano o mercado de games no Brasil cresce em proporções grandiosas. E com o Troféu Gameworld, o primeiro e único evento nacional que contempla os melhores jogos e empresas do ano, não é diferente. Criado em 2005, a primeira edição (que contou com a participação de 42 mil leitores) foi realizada no Hotel Unique em São Paulo, com a presença de 150 executivos da indústria de jogos. Em 2006, foram mais de 50 mil jogadores que participaram da votação. Mas o crescimento do Troféu Gameworld não parou por aí. Em 2007 a grande novidade foi a abertura do evento para o público consumidor (até 2006 o evento havia sido fechado à indústria). Em 2008, realizado no SENAC e junto com as finais da ESWC, o evento foi patrocinado pela Evolute, Cooler Master e Edifier, provando que cada vez mais a presença de categorias para hardware e PC gamers era indispensável para o Troféu Gameworld.

Em 2009, o 5º Troféu Gameworld será ainda maior. Ao todo serão 24 categorias (das quais quatro são completamente novas) que premiarão games, produtores, desenvolvedores e distribuidores. O patrocínio da Microsoft, Nintendo e NC Games, grandes players de games no Brasil, mostra o amadurecimento do Troféu Gameworld e seu compromisso com o crescimento da indústria de jogos brasileira. "Neste ano faremos uma festa de premiação inesquecível. Com muitos prêmios, cheia de surpresas e a altura do mercado de games no Brasil", promete André Martins, diretor geral da Tambor.

TRÊS GIGANTES POR UMA CAUSA MAIOR

Na lista de patrocinadores, quem aparece para mostrar seu prestígio e reafirmar seu compromisso com os jogadores brasileiros é a Microsoft do Brasil. "O Troféu Gameworld para a indústria de games brasileira é como se fosse o Grammy Awards da música. E receber um prêmio como este realizado pela Tambor é ser coroado por um trabalho que levou anos para ser concluído e que envolveu centenas de profissionais de várias áreas e países", comenta Guilherme Camargo, gerente de marketing para o Xbox 360 da Microsoft do Brasil.

Por falar em jogar, a Nintendo, representada no Brasil pela Latamel, também confirmou seu patrocínio no evento, garantindo que marcará presença colocando quiosques com Nintendo Wii e seus principais lançamentos para que os jogadores presentes na entrega do Troféu possam aproveitar a festa e jogar as novidades da empresa.

"O mercado de games é um dos mercados que mais cresce no mundo, inclusive no Brasil, apesar da crise de repercussão mundial. A NC Games, como uma das empresas propulsoras do crescimento e consolidação deste segmento no mercado, não poderia deixar de apoiar o Troféu Gameworld, realizado pela Tambor", diz Lucia Schröter, gerente de marketing da NC Games, a terceira patrocinadora do 5º Troféu Gameworld e maior distribuidora de games na América Latina. Provando que não apenas as multinacionais que representam as first parties apostam no mercado de games brasileiro, mas também as distribuidoras nacionais como a NC Games, que mostra seu comprometimento com o consumidor. NW

COMO VOTAR

É muito fácil participar: basta acessar o site **www.gameworld.com.br**, preencher um cadastro com seus dados e partir para a parte mais importante – a escolha das suas empresas, produtoras, desenvolvedoras, distribuidoras e, é claro, os seus games prediletos.

A sua participação é muito importante! O mercado de games brasileiro aguarda a sua escolha.



COMO SERÁ O EVENTO

Durante a cerimônia de entrega do Troféu Gameworld, um convidado ilustre que fará a apresentação, divulgará os indicados em cada categoria, acompanhado de um trailer do game ou menção à empresa nos projetores do Teatro Imprensa para, finalmente, abrir um envelope lacrado informando quem foi o ganhador de cada categoria escolhido pelos jogadores que votaram no site do evento. Um executivo da empresa vencedora terá a oportunidade de receber o Troféu e fazer seus agradecimentos.

Se não bastasse, dado o sucesso que foram as edições anteriores, neste ano o evento sorteará para os jogadores presentes um PlayStation 3, um Nintendo Wii, um Xbox 360, três Nintendo DS, jogos das principais plataformas e controles Neo para PlayStation 2 e PC.





CLUB NINTENDO: O CLUBE DOS SONHOS NINTENDISTA

Os prêmios que só os fãs do Mario merecem.
- Alexei Barros

É inegável que a Nintendo possui os fãs de maior fidelidade. Você leu essa frase não porque a NW é uma revista focada na Big N. Basta constatar que das três empresas atuantes no mercado, é a produtora que está mais tempo fabricando videogames. Os aficionados nintendistas são sempre aqueles que colecionam com teimosia as raridades. É para esse perfil que foi feito o Club Nintendo, serviço disponível no Japão, Europa, Austrália, África do Sul e, recentemente, Estados Unidos, que bonifica os jogadores com prêmios.

Comprando e depois registrando na página oficial os seus games, acessórios e consoles, acumulam-se pontos - nomeados de stars (estrelas) no Japão e coins (moedas) nos EUA - que podem ser trocados por iguarias exclusivas. São produtos restritos aos países de origem, porém, com um pouco de sorte, não é impossível encontrá-los em sites de venda internacional, como o Play-Asia (www.play-asia.com). Para situá-lo diante de tantas maravilhas, reunimos os principais itens (alguns até saíram de linha) nos clubes nipônico e americano.

ANIMAL CROSSING LETTER SET

Pontos: 100 (Japão)

Sem muito segredo: cartas com o tema de Animal Crossing. Difícil acreditar, entretanto, que um animoso fã rabisque os papéis em vez de guardá-los para a posteridade.



ANIMAL CROSSING PLAYING CARDS

Pontos: 250 (Japão) / 500 (EUA)

De novo cartas de Animal Crossing. Essas são de baralho e vêm com belas ilustrações dos personagens da série.





GAME & WATCH COLLECTION

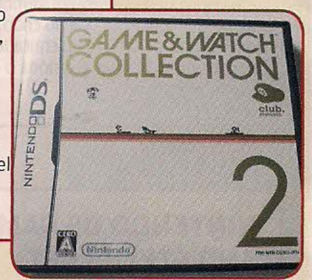
Pontos: 500 (Japão) / 800 (EUA)

Falamos dessa coletânea no Arquivo Nintendo do Game & Watch da edição 119. Traz os minigames Oil Panic, Donkey Kong e Green House, originalmente da linha Multi Screen, para jogá-los no Nintendo DS.

GAME & WATCH COLLECTION 2

Pontos: 500 (Japão)

Também mencionado no Arquivo Nintendo, a compilação vem com Parachute e Octopus, ambos da série Wide Screen, com um modo exclusivo em que é possível jogá-los ao mesmo tempo.





HANAFUDA CARDS

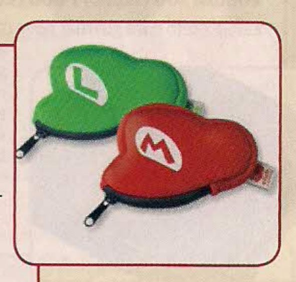
Pontos: 400 (Japão) / 800 (EUA)

Se você é um estudioso da Nintendo, sabe que nem sempre a produtora lidou com videogames. O ramo pelo qual a produtora iniciou sua jornada foi a fabricação das cartas Hanafuda nos idos de 1889. O tentador artefato da Club Nintendo remonta o baralho Hanafuda com personagens do universo Super Mario, criados nas décadas de 1980 e 1990. Duas gerações unidas por 48 cartas.

MARIO & LUIGI MINI POCH

Pontos: 300 (Japão)

Pequenos estojos para guardar os seus cartões de DS. São diminutos, mas vem em dose dupla: um baseado no boné vermelho do Mario e outro no chapéu verde do Luigi.





KIRBY ULTRA SUPER DELUXE ORIGINAL SOUND TRACK

Pontos: 400 (Japão)

Trilha original de Kirby Super Star Ultra, remake para DS de Kirby Super Star do SNES. Tem 36 músicas, das quais três são arranjos inéditos em estilos acústico, eletrônico e orquestrado.



ORIGINAL MARIO BADGE

Pontos: 250 (Japão)

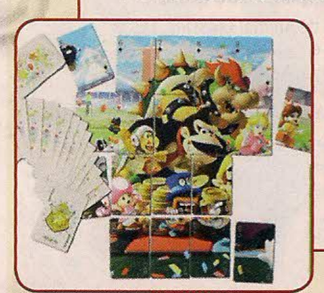
Botom disponível em quatro modelos, todos com o tema do Super Mario: somente com o rosto do bigodão, com o encanador de braços abertos, com ele e a Princess Peach e na companhia do Yoshi.



O CLASSIC CONTROLLER É INCOMUM. Mas dá pra comprar fácil no Brasil.

MARIO PARTY PLAYING CARDS

Pontos: 300 (Japão) / 500 (EUA)



Sabe o baralho do Animal Crossing? É similar, mas adornado por personagens da série Mario Party para você fazer a festa, já que uma das faces das cartas serve também para formar uma grandiosa imagem do jogo.



NINTENDO DS GAME CARD AND STYLUS SET (SUPER MARIO BROS. THEME)

Pontos: 300 (Japão) / 600 (EUA)

A versão preta é legal... Essa é muito mais: Mario e Goomba do primeiro Super Mario Bros. ilustram o estojo, conferindo o indefectível apelo retrô. Também comporta nove cartões e vem com sete stylus de cores do arco-íris.

Wii REMOTE HOLDER

Pontos: 150 (Japão)

300 (EUA)

Em vez de deixar o seu Wii Remote largado por aí na poltrona ou no chão, com o risco de ser pisoteado ou chutado, use o porta controller, que acomoda o acessório perfeitamente.



NINTENDO DS GAME CARD AND STYLUS SET (ANIMAL CROSSING THEME)

Pontos: 300 (Japão) / 600 (EUA)

Mesma coisa que as outras edições, desta vez com Animal Crossing servindo como tema para o acessório. Também inclui sete stylus e cabem nove cartões.



NINTENDO DS GAME CARD AND STYLUS SET

Pontos: 300 (Japão) / 600 (EUA)

Estojo preto para guardar nove cartões do portátil e ainda vem com sete stylus de cores diferentes: roxo, azul escuro, verde-água, verde, amarelo, laranja e vermelho.

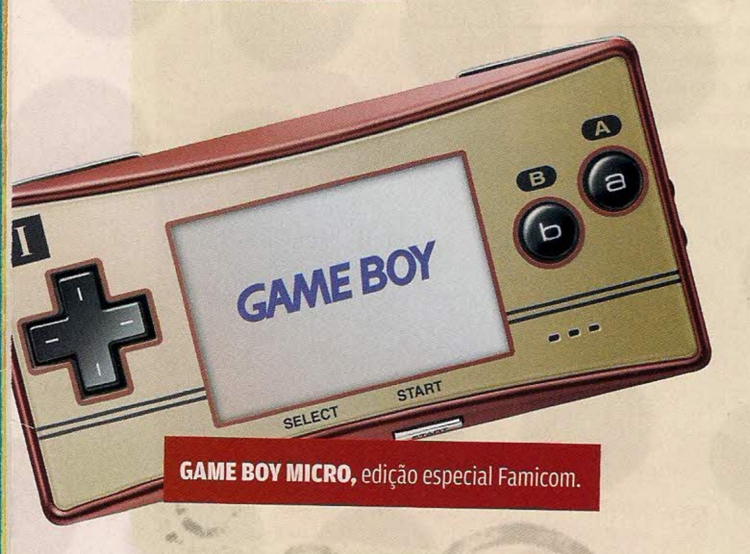




NINTENDO DS LITE CASE (SILVER)

Pontos: 400 (EUA)

Simpático estojo almofadado na cor prateada com zíper para guardar o DS.



GAME BOY MICRO, edição especial Famicom.

SAR TEN BILLION

Pontos: 650 (Japão)

O que seria o mais caro item da Club Nintendo japonesa? É uma nova versão do quebra-cabeça de 1980 chamado Nintendo Tumbler Puzzle, também conhecido como Ten Billion Barrel, criado pelo falecido mestre Gunpei Yokoi, o inventor do Game Boy e Virtual Boy. Quebrar a cabeça é o que terá de fazer para entender como funciona. Antes de natureza cilíndrica, o brinquedo apresenta o formato de uma estrela. Cada uma das cinco pontas possui colunas de seis andares, que estão preenchidos por 23 bolas coloridas. Dois pilares têm quatro pelotas e as outras três possuem cinco - essa três a mais são pretas. É possível movê-lo para a esquerda e para a direita, e mexer a parte central para cima e para baixo. O objetivo é deixar cada coluna com bolas de apenas uma cor, exceto as extras que devem ficar no topo de três pilares alternados. Forçando um pouco a barra, é como um cubo-mágico em formato de estrela. Pareceu complicado? É mais ainda na prática.



NINTENDO SOUND SELECTION VOL.2 KOOPA

Pontos: 400 (Japão)

Músicas tranquilas abrem espaço para temas agitados e barulhentos. Wave Race 64, F-Zero X, Super Mario Kart estão entre os jogos das 23 faixas selecionadas. Duas foram executadas por instrumentos de verdade: "Fortress Boss" (Super Mario Bros. 3) e "Oni's Time" (Shin Onigashima, exclusivo do Japão para Famicom Disk System, GBA e Virtual Console).





O CONTROLLER DO SNES (FAMICOM), é mais raro ainda.

NINTENDO SOUND SELECTION VOL.3 LUIGI

Pontos: 400 (Japão)

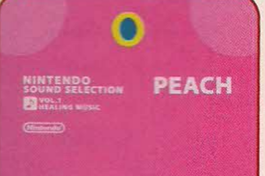
Depois de temas apaziguantes e impetuosos, restam as faixas que costumam ficar em segundo plano, como acontece com Luigi nos jogos do seu irmão. A compilação passa por Pikmin, Luigi's Mansion, Super Mario Sunshine e Star Fox. Versões arranjadas são três: "Epona's Song" (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), "Luigi's Mansion" (do game homônimo) e "K.K. Soul" (Animal Crossing).



NINTENDO SOUND SELECTION VOL.1 PEACH

Pontos: 400 (Japão)

Seleção de músicas calmas e relaxantes de jogos como Metroid Prime, Super Mario Bros. 3, Yoshi's Story e Pikmin. Do total de 26 faixas, quatro foram tocadas por instrumentos reais em releituras acústicas: "Main Theme" (Kaeru no Tame ni Kane wa Naru, só no Japão para Game Boy), "Aryll's Theme" (The Legend of Zelda: The Wind Waker), "Title" (Animal Crossing) e "Pakkun Flower's Lullaby" (Super Mario 64).



TOUCH! GENERATIONS SOUND TRACK

Pontos: 400 (Japão)

Baseado no selo para jogos casuais Touch! Generations, é uma coletânea de 25 faixas de títulos como Wii Sports, Wii Play, Wii Fit, Nintendogs e até Mii Channel e Wii Shopping Channel. Melhor do que ouvir as originais, é apreciar as versões alternativas dos temas do Wii Sports, em interpretação melosa, e do Nintendogs, em arranjo animado.



NINTENDO DS LITE POUCH

Pontos: 250 (Japão)

Versão japonesa do estojo para guardar o Nintendo DS Lite. Está disponível em dez cores: bege, branca, amarela, verde, azul claro, rosa, laranja, vermelha, prata e preto.





ZEKKYO SENSHI SAKEBUREIN

Pontos: 500 (Japão)

Os heróis japoneses são de falar muito. Proferem nomeações exageradas para golpes e transformações a toda hora. Pensando nisso, o estúdio Suzak (o mesmo de Wario: Master of Disguise) fez Zekkyo Senshi Sakeburein, exclusivamente multiplayer. Você comanda um integrante do tokusatsu que nomeia o jogo, e o controla por comandos vocais como "kick" (chute) e "punch" (soco), às vezes em sincronia com os seus companheiros super sentai. Genial.



SUPER MARIO GALAXY ORIGINAL SOUND TRACK

Pontos: 400 (Japão)

Jogar Super Mario Galaxy e ouvir as músicas de novo, não necessariamente quando está jogando, é quase um imperativo. Super Mario Galaxy OST traz um CD com as 28 galácticas faixas sinfônicas, das quais sete são assinadas pelo genial Koji Kondo (quatro compostas especialmente para SMG) e as restantes de Mahito Yokota, que também cuidou dos arranjos.

SUPER MARIO GALAXY ORIGINAL SOUND TRACK
by Mario Galaxy Orchestra

MARIO NINTENDO DS GAME RACK

Pontos: 350 (Japão) / 600 (EUA)

Como você organiza os seus jogos de DS? Deixa as caixas esparramadas pela casa inteira? Para evitar isso, esse item no formato do boné do Mario permite comportar as embalagens ordenadamente. Pena que cabem oito apenas. Mas lembre-se que também é possível guardar games de outras plataformas e até mesmo os controllers, dependendo da forma com que os coloca.



WHITE NINTENDO DS GAME CARD CASE



Pontos: 350 (Japão) / 600 (EUA)

Nada mais é do que um estojo branco, cor predominante da Nintendo em todos os aparelhos na atualidade, para guardar seis cartuchos do DS.

Wii NUMBER EXCHANGE BUSINESS CARDS



Pontos: 150 (Japão)

Em parceria com a Fujifilm, a Nintendo lançou no Japão o Digicam Print Channel, canal que permite a visualização de fotos via cartão SD. Com cartão de crédito, é possível comprar a impressão das fotografias, de álbuns de fotos e de cartões de visita com o seu Friend Code – o prêmio da Club Nintendo dá direito a 30 destes para você distribuir.

ITENS ANUAIS

Os prêmios não acabam por aí. Conforme a quantidade de pontos acumulados em um ano, no Japão você recebe três categorizações de membros: geral (até 200 pontos), gold (de 200 a 399) e platinum (mais de 400), o que lhe permite adquirir artigos ainda mais sensacionais. Acompanhe quais foram os brindes dos últimos anos:

2005

GOLD

Special 2006 Calendar

Calendário de 2006 como você deve imaginar.



PLATINUM

Wii TV Remote Controller

Fala a verdade. A primeira vez que você viu o Wii Remote não pensou que era um controle remoto de televisão? Pois esse item é isso. Sem o sensor de movimentos, evidentemente, e para mudar os canais da TV apenas. O único risco é você se distrair e querer trocar de emissora com o controller.

2006

GOLD

Club Nintendo Calendar 2007

Você já sabe: calendário de 2007.

PLATINUM



Personalized Wii Remote

Há quem goste de personalizar todos os acessórios, mas é improvável que superem esse, afinal é uma modificação oficial da Nintendo: sua face Mii ficará estampada na tampa das pilhas.



Tingle's Balloon Fight

Mais um jogo exclusivo: o pitoresco e bizarro Tingle, da série Zelda, estrelando uma versão alternativa do clássico Balloon Fight do NES. Sobrevoando os ares agarrado em balões, seu objetivo é furar as bexigas dos adversários, enquanto foge de trovões. O perigo é aquático. Chegando muito perto da água você corre sério risco de ser engolido por um peixe insaciável. Tem modo multiplayer também.

2007

GOLD

Club Nintendo Calendar 2008
Adivinhe: calendário de 2008.

PLATINUM

Club Nintendo Desk Calendar 2008
Calendário 2008 do Super Mario Galaxy.



Super Famicom Wii Classic Controller
Cuidado para não morrer de inveja de quem detém a posse desse famigerado artefato. É um controller do Super Famicom, com a inscrição do console, os botões amarelo, vermelho, azul e verde, enfim, igual ao original japonês, mas para ser conectado no Wii Remote e jogar no Wii, como o Classic Controller. Isso mesmo. Simplesmente perfeito para sessões nostálgicas dos jogos do SNES no Virtual Console.

Super Mario Galaxy Original Sound Track Platinum Version
Além do CD com 28 faixas orquestradas, a versão platinada vem com um disco extra de 53 músicas, abrangendo assim a magistral trilha sonora de Super Mario Galaxy em sua inteireza.



2008

GOLD

Club Nintendo Calendar 2009
Calendário de 2009 com tema do Animal Crossing.

Super Mario Hat
Boné de pelúcia do Mario, como você já podia imaginar.



PLATINUM

Golden Wii Wheel
Nada menos do que o volante Wii Wheel com revestimento dourado.





Club Nintendo Desk Calendar 2009
Calendário de 2009, também do Animal Crossing.

GAME BOY ADVANCE SP. Esse todo mundo tem aqui na redação.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Tudo o que você precisa saber sobre o que pode ser o mais controverso game para o DS

– Rodrigo Ortiz

Plataforma: DS

Produção: Rockstar Games

Desenvolvimento: Rockstar Leeds

Gênero: Ação

Lançamento: 17 de março de 2009

Senhoras e senhores, aqui está ele: o terror das velhinhas! O assassino de pedestres! O responsável pelos crimes mais hediondos! Ou talvez não. O fato é que Grand Theft Auto, ou GTA, como é mais conhecido, logo vai ter sua primeira versão para o Nintendo DS, e isso é uma notícia no mínimo bombástica para a Nintendo, cujos consoles são geralmente considerados o lar dos games casuais e de conteúdo "família".

É certo que existem jogos mais "adultos" no mundo Nintendo, então porque tanto barulho por GTA? Simples: é um jogo que fala de criminalidade. Não estamos falando de zumbis ou monstros, mas tráfico de drogas, assassinato, roubos e outras atividades mais, digamos, "reais". Além, claro, do fato de ser o primeiro jogo do DS do ocidente voltado para maiores de 18 anos. Larguem suas espadas, esqueçam as magias, estrelas s – é hora de ir para as ruas cuidar de "negócios".



O TRAFICANTE DE PASTEIS

COMEÇA A HISTÓRIA...

Era uma vez... você. Você é Huang Lee, um rapaz chinês que acaba chegar na metrópole norte-americana de Liberty City - a promessa de liberdade e felicidade do mundo, o sonho americano (soa familiar?). Mas você não é qualquer rapaz chinês. Huang é o mimado filho de um chefe da Triad (a máfia chinesa), que adora bancar o espertinho em cima dos outros.

Com a morte do pai pelas mãos de um assassino, o anti-herói parte para Liberty City para encontrar-se com seu avô, Wu "Kenny" Lee, e lhe entregar uma espada cerimonial que, supostamente, está na família há anos. Huang tem lá suas dúvidas sobre essa história, e infelizmente para ele, logo descobre que está certo, quando é emboscado por capangas, apanha e é levado pela cidade para ser jogado dentro de um rio. Preso dentro de um carro, que depois é jogado dentro da água, Huang quebra o vidro do veículo e consegue escapar a tempo, antes que o carro chegue ao fundo do rio. O rapaz logo descobre que o responsável pelo roubo e pela morte do pai foi seu tio, um poderoso chefão da máfia chinesa local, e decide acabar com ele. Você mal começou a história e já perdeu o pai, apanhou, perdeu a espada cerimonial, quase morreu e declarou guerra a um parente que é um criminoso poderoso. Bem-vindo a Liberty City.

PASSADO NEGRO, FUTURO BRILHANTE.

Uma das razões da preocupação do lançamento de Chinatown Wars é o histórico do game. A primeira aparição do game em um console Nintendo foi em 1999, com Grand Theft Auto para o Game Boy Color. Apesar da recepção fraca pelos gamers e pela crítica, o console ainda ganhou, um ano depois, uma segunda versão, Grand Theft Auto 2, com recepção equivalente, se não pior. Talvez por isso, o game ficou sem ver outra versão até 2004, quando foi lançado para o Game Boy Advance, também com o nome Grand Theft Auto, com uma recepção um pouco melhor, mas mesmo assim abaixo das expectativas. O tempo passou, e por mais que surgissem rumores e pedidos para a Rockstar, a maior parte dos fãs e da crítica tinha suas dúvidas sobre um novo game... até que Chinatown Wars foi anunciado, e todas as dúvidas desapareceram.



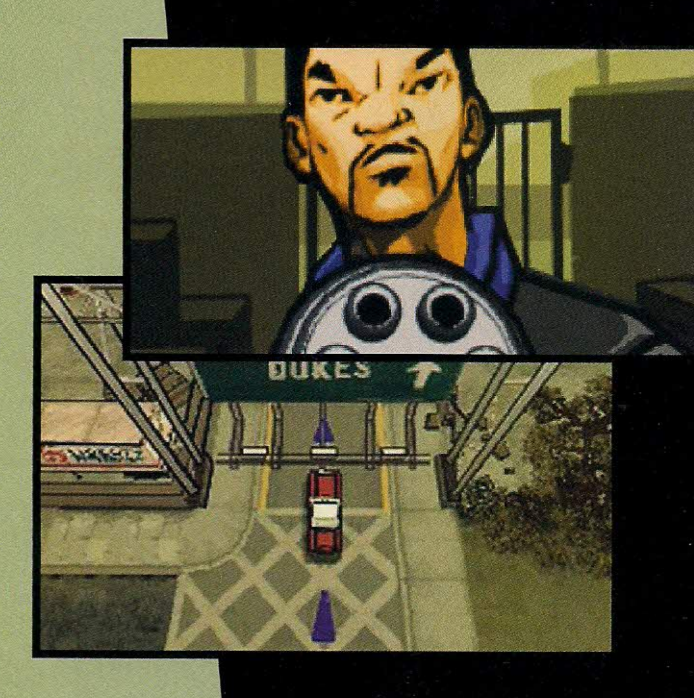
POIS É, GTA era muito feio

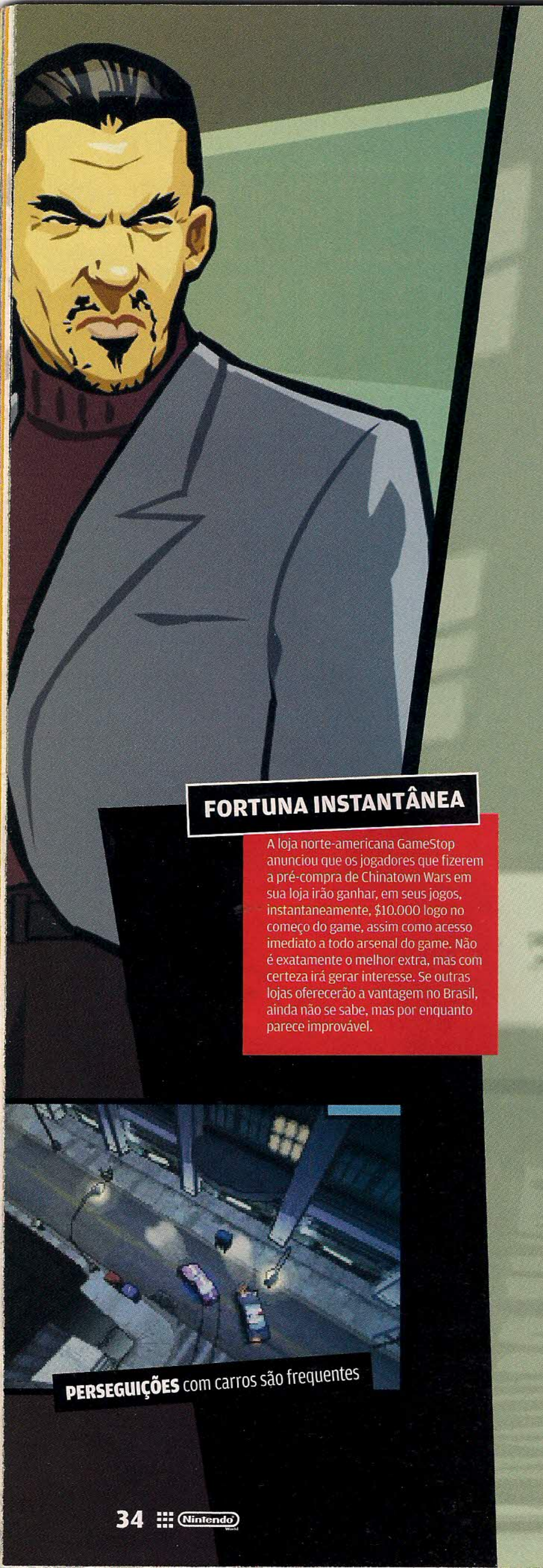
CONHECENDO A CIDADE

Vamos por partes agora - esse começo de história já conta com diversos elementos do game que usarão muito dos poderes do DS. Para começar, a história será contada por meio de um estilo "história em quadrinhos" na touchscreen, enquanto a tela superior mostra a ação por outros ângulos de câmera. Quando Huang está preso embaixo da água é a primeira vez que o jogador irá participar ativamente. Como? Simples: usando a touchscreen, deve quebrar o vidro do carro para fugir a tempo.

Mas toda potência do DS entrará em ação mesmo logo depois de sair do carro. Sem outra opção além de ir encontrar o tio, Huang segue pela imensa Liberty City. Os leitores mais atentos devem ter suspeitado do nome da cidade. De qualquer maneira, explico: Liberty City é baseada em Nova Iorque. Note que o trocadilho funciona graças à Estátua da Liberdade. Liberdade é igual a Liberty, que já leva ao nome da cidade. A promessa da Rockstar é de uma cidade comparável em tamanho, incluindo, por exemplo, a ilha com a Estátua, ou até uma réplica do Central Park, que por sua vez acabou virando "Middle Park".

Temos uma cidade enorme, aberta para exploração a qualquer momento do jogo. Usando o clássico ângulo de visão superior (porém com certa flexibilidade de câmera), poderemos ver tudo que torna Liberty City tão real quanto qualquer cidade - fios elétricos e de telefonia, ruas, calçadas e cruzamentos. Cada ambiente tem seus próprios elementos e, como em qualquer cidade, pedestres e motoristas não faltam. Nesse aspecto entra também a passagem de tempo e mudanças de clima. Sim, você pode ser iluminado pela lua ou ainda tomar chuva. De acordo com as mudanças, os cenários e personagens também alteram seu comportamento. Voltando





FORTUNA INSTANTÂNEA

A loja norte-americana GameStop anunciou que os jogadores que fizerem a pré-compra de Chinatown Wars em sua loja irão ganhar, em seus jogos, instantaneamente, $10.000 logo no começo do game, assim como acesso imediato a todo arsenal do game. Não é exatamente o melhor extra, mas com certeza irá gerar interesse. Se outras lojas oferecerão a vantagem no Brasil, ainda não se sabe, mas por enquanto parece improvável.

PERSEGUIÇÕES com carros são frequentes

ao exemplo da chuva, será comum ver personagens correndo para se cobrir e não se molharem. Em entrevista, Dan House, co-fundador e presidente da Rockstar Games comenta sobre esse aspecto. "O desafio é fazer algo que funcione e seja otimizado para o hardware, mas ao mesmo tempo com os elementos centrais que o fazem ser GTA – um ambiente de mundo aberto onde você pode se mover livremente, assim como uma boa densidade populacional."

Chinatown Wars é um game 3D. Quase tudo no game é 3D, por mais que não pareça à primeira vista. Como assim? Bom, a fórmula visual é no mínimo criativa. O 3D conta com um estilo de arte que, combinado com elementos 2D "simula" um gráfico com cel-shading. "O estilo visual usa bordas grossas para fazer tudo se destacar mais - queríamos algo que parecesse muito vibrante", comenta Houser. Não é exatamente o melhor gráfico do mundo, mas com certeza parece ser muito melhor do que muito do que o DS viu, garantindo um mínimo de detalhe interessante. Os personagens, baseados em sprites, foram renderizados de todos os lados possíveis e diversos ângulos para compensar mudanças no posicionamento de câmera. "Os personagens a pé são exagerados pela simples razão de ser mais fácil de injetá-los com personalidade quando vistos de cima. Não seria tão divertido de qualquer outra maneira.", completa. "Assim, você realmente pode ver o que seu personagem está fazendo. E uma das vitórias do game até agora foi tornar a ação fora do carro muito divertida. (...) Eu acho que agora está mais explosivo e divertido que era antes. Parte disso é simplesmente uma questão de clareza, então as explosões são muito fortes, e os tiroteios são excelentes. Os rastros de balas são obviamente super-exagerados, mas isso ajuda a entender o que você está fazendo."

Não temos nenhuma experiência extremamente realista, mas também nada que prejudique a experiência. Isso de certo modo contribui para uma identidade visual interessante, juntamente dos personagens, durante as animações, que seguem um traço mais estilizado no desenho. Também devemos considerar que, mesmo existindo limitações de espaço decorrentes do cartucho o resultado final é bem agradável, e se o resto do pacote realmente for da maneira prometida, não teremos do que reclamar. Se uma cidade praticamente do tamanho de NY não te convenceu, continue lendo.

MÃOS À OBRA!

Você está ferrado, perdido no meio de uma cidade grande. A única solução é ir para a casa de seu tio, e você não está nem um pouco a fim de ir à pé depois de ter tomado uma surra. O que faz? Na vida real, se conforma e vai à pé, ou, se tiver dinheiro, pega um taxi ou ônibus. No mundo de GTA, a solução é mais simples, rápida e barata: roube um carro.

O processo será fácil, rápido e divertido. Como indica o próprio nome do game, entre outros crimes o principal, do qual você dependerá mais é o roubo de carros. Não só carros, na verdade, mas praticamente todo veículo que encontrar, incluindo caminhões, motos e, na água, barcos. Todos podem ser roubados. Além de uma variedade imensa disponível de cada tipo de veículo, cada um com suas características próprias de controle, velocidade e desempenho, eles podem ser encontrados na mesma quantidade que numa cidade real. Veículos como ambulâncias, por exemplo, também estarão disponíveis, oferecendo ainda missões extras (e sim, você pode brincar com a sirene).

Na hora do roubo, as situações podem variar de dificuldade - quanto melhor o carro, mais difícil o roubo. Algumas vezes, basta arrancar quem está dirigindo o carro, ou pegar um carro que foi deixado aberto. Outras vezes, porém, você precisará de um pouco mais de habilidade: dependendo do caso, a tentativa de roubo se tornará um mini-game onde, usando a touch-screen do DS, você terá que forçar uma chave de fenda na ignição para conseguir ligar o motor. Em outras, você terá que desparafusar e abrir um painel para fazer uma ligação direta antes de sair dirigindo. Em qualquer um dos casos que você enfrentar um minigame, terá que correr contra o tempo - se não conseguir terminar a tarefa dentro de um certo prazo, o alarme irá tocar, fazendo com que a polícia fique no seu pé.



CUIDADO para não atirar o DS nos policias!

Dirigir também será simples, intuitivo e divertido. Na parte dos controles, basta o direcional e o botão A, sem complicações usando a stylus ou coisa do gênero. Uma característica interessante do sistema de direção, facilitando-a para o DS, é uma opção de auto-alinhamento com as ruas, o que simplifica as fugas. Ao que tudo indica, porém, a opção poderá ser desligada. De qualquer maneira, lembre-se que a vida na cidade pode ser dura, e você com certeza ouvirá vários xingamentos altos e claros de outros personagens enquanto dirige e conforme interage com eles, seja arrancando-os da direção de seus veículos, encarando-os na rua ou quando tenta atropelá-los. Sim, este REALMENTE é um jogo adulto, e você ouvirá todo tipo de xingamento em inglês, principalmente começando com a letra "f". Mas lembre-se, se quiser descontar nas pessoas, também tome cuidado com sua caranga, pois todos detalhes da aparência podem ser danificados com batidas, tiros e outros, afetando também sua performance. Tenha consciência quando for atropelar pessoas.

Algumas coisas nunca mudam. Obviamente, se você quebrar as leis, a polícia vai te perseguir para te prender. Claro, se não for visto geralmente não há problema. Mas caso receba atenção o suficiente, você irá ganhar estrelas que marcam seu "nível de procurado". Nada de novo para quem jogou as versões anteriores, certo? Antes, bastava se esconder da polícia para perder as estrelas. As coisas funcionam de uma maneira um pouco diferente, agora. Claro, você irá se esconder da polícia, mas antes disso terá que acabar com as viaturas perseguidoras.

Você terá que ser agressivo: quando receber estrelas, um marcador na tela indicará uma certa quantidade de carros, correspondente ao número de estrelas, número esse que é cumulativo. Com uma estrela, dois carros, com duas, mais dois! Para se livrar deles, você deverá tirá-los de ação com batidas em seus carros, seja danificando-os até certo ponto, fazendo-os bater, ou tirando-os da estrada. Mas não os mate! Isso aumenta ainda mais os perseguidores, por ser, afinal, um crime maior ainda (e você não vai querer a SWAT atrás de você). Uma bela mudança, que dá um tom bem diferente à ação, e que provavelmente deve atrapalhar um pouco os jogadores mais "covardes".

Mas é claro que dirigir em Chinatown Wars não é só quebrar as leis e ouvir palavrões. Você poderá muito bem ouvir músicas, seja como um fundo musical para a ação, ou para distrair. O game terá uma série de músicas próprias e licenciadas divididas em diferentes rádios, mas não espere ouvir versões cantadas ou a refinação musical de seu ídolo da música favorito - todas as versões licenciadas serão instrumentais, de acordo com a Rockstar. Sinceramente, não estamos reclamando.

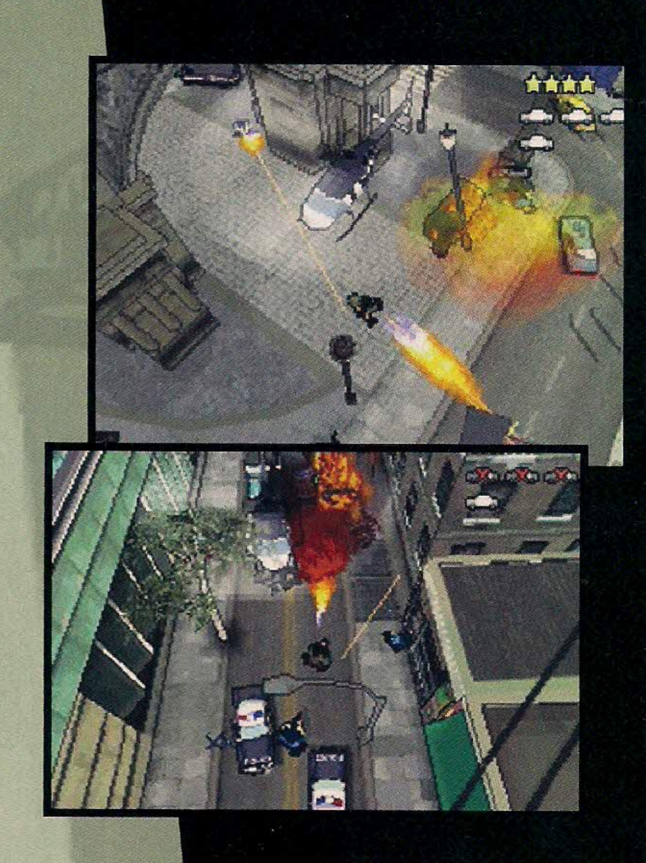
Dirigir também incluirá outras novidades divertidas. Uma delas é a possibilidade de acelerar no lugar, forçando o motor, para na hora de sair ganhar maior velocidade e fazer rastros de fogo atrás de seu carro. Além de adicionar um extra ao visual, sendo um efeito bem estiloso, as chamas também podem ser úteis, incendiando quem tocá-las, seja outros carros ou pedestres (só tome cuidado para não estourar seus pneus). Digamos que agora você está dirigindo pela cidade, usando aceleradas estilosas e manobras... até que você se depara com um pedágio. Você pode ser um bom cidadão e pagar, usando, novamente, a touch screen para pagar as taxas. Ou... pode quebrar a cancela e cuidar de qualquer problema com a polícia que possa surgir.

Vale lembrar que por mais que a vista seja superior, isso não quer dizer que não haja diferenciação de altura. É possível ter coisas passando por cima das outras. Não notou aonde quero chegar? A verdade é que GTA tem helicopteros. Sim, você poderá voar jogando explosivos na cidade. Sua vida acaba de ficar mais feliz.

GUERRA DE IRMÃOS

Muitos se perguntaram (e ainda se perguntam): "Por que não o Wii?". De fato, a discussão a respeito já vem de antes do anúncio oficial de Chinatown Wars, na E3 em 2008. As razões foram muitas, mas também levando em conta o histórico da série nos portáteis (veja o box "Passado Negro, Futuro Brilhante"), muitos não viam por que não criar uma versão para o Wii.

A resposta veio de Dan Houser, co-fundador da Rockstar. Em entrevista, Houser mostrou interesse em desafios "totalmente diferentes do que fizemos no passado". Graças à touchscreen e a tradição de minigames originários dela, a nova aposta era fazer um GTA que pudesse usar esses aspectos, em vez de repetir fórmulas no Wii. "Nós sempre gostamos da vista isométrica", completou, em outra ocasião, se referindo ao ângulo de visão de Chinatown Wars, "e sempre a mantivemos guardada como algo que poderíamos voltar a trabalhar. Esse era o hardware perfeito para ela." Esperamos que a aposta esteja certa. E, ao que tudo indica, está.





ABANDONANDO O CARRO

Como já mencionado, Liberty City será ENORME. Natural, então, que seja ainda maior a pé, e não digo isso só pela velocidade do personagem. À pé, abrem-se novas possibilidades, incluindo, por exemplo, explorar telhados e usar escadas e saídas de incêndio de prédios. Sim, fugas cinematográficas de telhado a telhado realmente serão possíveis.

E falando em cinema, logo você verá a necessidade de se defender (ou, claro, a vontade de agredir pessoas aleatoriamente). Afinal, como se não bastasse a polícia, Liberty City também tem muitos outros criminosos que não irão gostar de um moleque chinês metido se metendo em seus negócios. Você não encontrará armas espalhadas pela cidade, como no passado. Chinatown Wars também terá um novo sistema de "lock-on", uma mira automática que "trava" nos alvos, para facilitar os tiroteios no portátil. Precisa trocar de arma? Sem problemas! Um toque na touch screen pausa o game automaticamente para você selecionar outra. "Nós queríamos que parecesse algo como uma versão GTA de um game clássico para arcade - ele parece ser muito sério, mas depois é divertido e tira sarro de si mesmo.", comenta Houser.

No caso de itens arremessáveis, como granadas e coquetéis molotov, as coisas mudam um pouco de figura. Nesse caso você terá que tocar no ícone da arma em questão e desliza-lo, formando um arco acima de seu personagem que é proporcional à distância da stylus ao ícone. Solte para arremessar no fim do arco. No caso dos molotovs, entra mais um dos minigames criados para o DS, onde você poderá produzir os coquetéis. Basta se aproximar duma bomba de gasolina para poder jogar. No minigame você terá que encher garrafas com gasolina dentro de certo tempo, recebendo, como recompensa por um trabalho bem-feito, os coquetéis que fez com sucesso (economizando assim a grana de compra-los).

Tudo bem, já falamos de roubos de carro, de armas e assassinatos... Que outro crime existe para se fazer em Liberty City ? Tráfico de drogas é claro, a especialidade da Triad! Pela primeira vez na série, as drogas passarão a ter um destaque maior. O dinheiro que você ganha em missões pode ser usado para comprar drogas, que por sua vez permitirá que você venda em outros locais. Se você quiser mais vantagens, terá que caçar câmeras de segurança ocultas por Liberty City. Cada câmera vigia parte de uma área, de modo que, se você for visto, a polícia logo estará no seu pé. Quando uma é destruída, os preços no local mudam, já que não há perigo para os comerciantes. Como um elemento extra de tensão, você também terá que ficar de olhos abertos para policiais disfarçados de traficantes. Acredite, não será fácil escapar num caso desses. É interessante observar que as drogas não serão fictícias. Realmente venderemos e compraremos heroína, ecstasy, cocaína, maconha, entre outros - nada de amenizar as coisas.

Vale lembrar que, como todo criminoso que se preza, você poderá ter capangas. Nas ruas, será possível recrutar personagens para torná-los parte de sua gangue. Isso envolverá até um processo de "batismo", onde entrará em cena mais um minigame onde a stylus será usada para tatuar o símbolo da Triad nos novatos.

Depois de um dia de trabalho, você terá seu próprio apartamento para voltar, descansar e salvar o game. No seu apê, você terá uma lousa personalizável que também receberá influência de outros personagens que encontrardados de seu jogo. Outro ponto interessante é que a lousa permitirá que você jogue outra vez qualquer missão que já tenha feito, e ainda ganhar troféus por cumpri-las em tempo recorde. Pra que troféus? Ao que tudo indica, o uso será apenas cosmético, enfeitando seu apê, mas já adicionarão uma boa dose de replay. Os jogadores poderão também acessar a internet, porém como isso influirá na jogabilidade ainda não foi revelado.

VIOLÊNCIA GRATUITA

Quem jogou as versões anteriores deve se lembrar que GTA pode ser realmente bem violento. A regra continua aqui. Claro que, graças ao estilo gráfico e o ângulo de visão, não teremos nenhum assassinato escabroso, por próprias limitações nesse sentido. Porém, para que as mortes se tornem mais expressivas alguns elementos são exagerados a pontos cômicos, propositalmente. Espere, por exemplo, ouvir "squish!" ao atropelar alguém, assim como ver poças de sangue abaixo de corpos. Tanto matando inimigos quanto inocentes, parte de missões ou não, várias mortes ficarão na linha tênue entre a crueldade e o humor negro. Graças às dublagens, você realmente ouvirá seus inimigos grunhindo de dor... ou gritando em agonia enquanto pegam fogo.

"UMA CHAMADA PERDIDA"

Já reparou o quanto seu celular faz parte da sua vida? Pois é, (in?)felizmente você não vai se afastar dos celulares nem quando estiver usando seu DS. Isso porque GTA terá muitos elementos de jogabilidade girando em volta do telefone móvel de seu personagem. O PDA organizará praticamente tudo no game, sendo onde você será chamado para missões, contando com e-mails, mensagens de texto e lista de contatos, assim como onde você encontrará o sistema de GPS para encontrar rotas e marcar pontos de referência. Mas a utilidade do celular não parará por aí: você poderá checar seu banco, e ainda gastar sua grana encomendando armas e munição por ele. Está andando pela rua e quer um fundo musical? Sem problemas! Ligue o player do aparelho e curta a música. A melhor parte de tudo isso é a promessa de um acesso rápido e fácil, graças à touch screen do DS.

SAINDO COM OS AMIGOS

Leia a matéria inteira de novo. Leu? Sabe toda essa doideira com veículos, tiros, crimes e tudo mais que falei acima? Tudo isso também estará no multiplayer (ou pelo menos uma boa parte). A Rockstar até agora se recusou a liberar maiores detalhes, mas é fato que haverá um modo multiplayer competitivo. Imagine as possibilidades.

O que ela, por outro lado, já revelou, é que o game terá muito a se fazer online, possibilitando, por exemplo, que os jogadores atualizem estatísticas de jogo para os servidores da Rockstar, por exemplo. Seus pontos de referência marcados no GPS do celular também poderão ser compartilhados com outros jogadores.

Um elemento que ainda permanece com certo mistério é o tal "Social Club" ("Clube Social"). Além de acompanhar os dados dos jogadores, criando até um ranking dos melhores, o serviço terá concursos, eventos e promoções da empresa. A promessa de Dan Houser, presidente e co-fundador da Rockstar é de uma "imensa interação." Não preciso dizer que estamos todos muito animados.

DIA-A-DIA

Mas o que esperar mais de GTA Chinatown Wars? Bom, serão diversas missões, cada uma com seu estilo único, indo de simples entregas a elaborados assaltos e assassinatos. Você começará com um contato. O primeiro apresenta o segundo, que apresenta outros, e assim por diante. A parte mais divertida é que cada uma das missões também terá diferentes elementos. Uma missão, por exemplo, incluirá um carro em chamas. Você deverá arranjar um carro de bombeiros e, com a touchscreen, espirrar água no carro até apagar o fogo, para finalmente poder levá-lo a um esconderijo.

Você enfrentará policiais, você matará membros de gangues. A vida de um mafioso da Triad nunca é exatamente calma. Em outra ocasião, na hora de um assassinato à distância, você terá em mãos um rifle sniper. Antes de usá-lo, porém, terá que montar a arma, tudo por meio de um minigame usando a tela touchscreen. Montado o rifle, a tela se tornará a mira, sendo assim praticamente outro minigame. Claro que nem sempre as atividades serão o "top" do crime. Aguarde minigames como arrombar cofres ou procurar objetos em caçambas de lixo.

Durante seus passeios pela cidade, você encontrará locais na cidade que poderá fazer pulos especiais com carros, que contam como missões paralelas, ao estilo das câmeras do tráfico de drogas. Pise fundo e use rampas para saltar sobre obstáculos (e até outros carros, dependendo do caso) e, se você pulou certo, detonar outdoors, resultando em momentos extremamente cinematográficos. Lembrem-se que a física será completamente realista - esteja você jogando granadas, trombando em carros ou passando a toda velocidade em rampas, tudo irá reagir como deveria, não importa o quão hollywoodiano.

Outros extras irão completar a experiência em mais diversos aspectos. Conforme você explora a cidade a pé, será possível chamar um taxi. Claro, você poderá apertar um botão e deixar seu personagem chamá-lo, mas por que não assoviar no microfone para que ele se aproxime? Um detalhe que, por mais simples que seja, já indica o nível de imersão e cuidado que a Rockstar está buscando para Chinatown Wars.

Se quiser, só observar a vida da cidade será um prato cheio - você realmente poderá observar um ambiente vivo, em todos os sentidos que uma cidade pode ser. A melhor parte de tudo isso é que "tudo isso" não é tudo que esse GTA terá para oferecer. De acordo com Dan Houser, este game será maior que qualquer GTA já visto em um portátil. NW







"UAU, QUE SOCAÇO", disse o velhote...



O ATAQUE DOS MORTOS-VIVOS!

Passado, presente e futuro dos games de horror no universo Nintendo.

— Rodrigo Ortiz

Por que as pessoas gostam de filmes de terror? Por que gostam de monstros, fantasmas e, claro, zumbis? Poderíamos teorizar por páginas e mais páginas, e as explicações variariam entre imensas doses de psicologia, religião, com direito a referências a tribos com feiticeiros Vodu, doenças estranhas, entre outros. A resposta mais certa, porém, é "porque sim". Porque é divertido. Desde os primórdios do entretenimento moderno, as pessoas adoram se assustar. E ninguém estranhou muito quando isso chegou aos games - todas criaturas foram recebidas de braços abertos, e recepcionadas com armas, bastões e serras elétricas - afinal, quanto mais sangue, melhor.

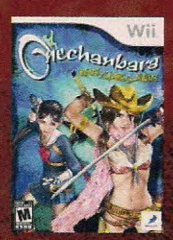
CARNE FRESCA

2009 está começando como um bom ano para o terror, em especial para zumbis. Por coincidência (ou não), três grandes games sobre lutas contra mortos-vivos já foram anunciados e mesmo antes de seus lançamentos já tem chamado muita atenção, cada um à sua maneira.

Onechanbara: Bikini Zombie Slayers

Zumbis e garotas sexy

Plataforma: Wii
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Tamsoft
Gênero: Ação
Lançamento: 10 de fevereiro de 2009



Aqui está um game que chama muita atenção. Não estamos falando da matança, da violência ou dos monstros lotando a tela, mas sim das protagonistas, as irmãs Aya - uma linda garota de biquíni, com um chapéu de cowboy, botas e um par de espadas japonesas - e Saki - outra beldade, usando um uniforme de colegial, uma espada longa e luvas altamente destrutivas. Elas, como o título deixa bem claro para os que falam inglês, matam zumbis. Simples assim. Mulheres, podem chamar isso de machismo, podem xingar, mas garotas lindas destruindo zumbis, usando trajes... interessantes é tudo que os homens fãs do gênero poderiam querer.

O título do game já reflete um senso de humor estranho, sendo um neologismo criado a partir das palavras japonesas "Oneechan", literalmente "irmã mais velha", mas usada informalmente como sinônimo para "moça" ou "garota" e "Chanbara ", que se refere a "luta de espadas". Ou seja, o título é duplamente literal.

Mas vamos ao que interessa: Onechanbara conta a história de Aya e Saki, conforme as irmãs lutam para descobrir um segredo relacionado a seus ancestrais e, basicamente, o que raios está causando uma enorme invasão de zumbis, os quais elas devem cortar em pedaçinhos para progredir. Claro que há muito mais do que isso em termos de enredo, ainda mais contando que teremos personagens destraváveis, outras beldades igualmente interessantes, mas por enquanto é tudo o que sabemos.

A jogabilidade, no mais puro estilo hack-and-slash, leva os jogadores a usar movimentos com o Remote para ataques de espada e o Nunchuk para chutes, com



MUITOS ZUMBIS NA TELA PARA DECEPAR, fritar, atirar e se divertir!

direito a "travar" a mira em inimigos com Z ao estilo de Zelda. Aqui entra uma mecânica única: ao matar e picar inimigos, teremos sangue voando para todos os lados, literalmente. Logicamente, o sangue irá sujar a lâmina das espadas, forçando o jogador, entre um massacre e outro, a segurar B e chacoalhar a espada para limpar o sangue. E se ele não fizer isso? Nesse caso ele é quem sai perdendo - os ataques de espada passam a ser menos eficazes, já que a lâmina não cortará tão bem, podendo até ficar presa nos inimigos. A propósito, será possível escolher a cor do sangue, incluindo, além do padrão vermelho, cores como azul, verde ou roxo, para os de gostos mais exóticos.

Mas a luta não para por aí. Além de diversos combos acrobáticos com direito a melhorias conforme o jogo progride, cada personagem também tem ataques à distância que podem ser usados com o Direcional, e ainda uma pose de luta alternativa ou arma secundária que pode ser acessada com o botão C, incluindo, por exemplo, metralhadoras. Por fim, as heroínas ainda têm o Rage Mode - se ficarem muito ensangüentadas, as moças entram num modo que se tornam mais ágeis e fortes, resultando em ainda mais ação.

Tudo isso pode parecer um exagero, mas não se engane: você precisará de cada um desses ataques para sobreviver em Onechanbara. Em ritmo acelerado, as fases são repletas de zumbis prontos para serem literalmente feitos em pedaços. Conforme os estágios passam, o desafio cresce, tanto em tamanho quanto habilidade dos mortos-vivos, que podem até carregar armas.

A ação só aumenta no momento que consideramos que é um jogo cooperativo. Com um jogador, será possível alternar entre duas lutadoras, e com um segundo jogador é possível usar as duas ao mesmo tempo para aumentar a pancadaria. O lançamento está logo aí, e levará sangue, vísceras e garotas de biquini a muitos lares. Quem disse que o Wii é um console "família"?

NA TELONA E NA TELINHA

Onechanbara ganhou, ano passado, as telas do cinema japonês com um filme de mesmo nome. Estrelando a atriz Eri Otoguro como Aya, o filme mostra a busca dela por sua irmã Saki (Chise Nakamura), numa cidade repleta de zumbis. O filme, infelizmente, até agora não deu as caras no ocidente, com exceção de festivais de cinema norte-americanos. Será que o lançamento do game levantará os ânimos para um lançamento mundial?

Dead Rising: Chop Til You Drop

Zumbis em liquidação

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: 24 de fevereiro de 2009



Você já sonhou em ficar trancado dentro de um shopping e poder aproveitar TUDO que tem lá dentro? Imagine: comer o que quiser das lanchonetes, experimentar roupas diferentes, ir na loja de música, zoar em lojas de brinquedo... as opções são infinitas, certo? Jogue zumbis na brincadeira. Muitos zumbis. Lote o shopping de zumbis. Você agora tem mil maneiras diferentes de matar mortos-vivos. A brincadeira acaba de se tornar mais divertida.

Em poucas palavras, isso é Dead Rising. Tudo começa quando o ambicioso jornalista Frank West decide investigar a cidadezinha de Willamette. Frank ouviu dizer que há algo de errado por lá, mas chegando no lugar descobre que era muito mais do que imaginava: a cidade foi tomada por zumbis! Descobrindo um shopping center como único lugar remotamente seguro, Frank segue para lá para investigar. Encontrando outros sobreviventes, o herói passa a ajudá-los e acaba se envolvendo numa complexa trama envolvendo os responsáveis pela contaminação zumbi. Organizado numa série de missões num enredo contínuo, Dead Rising levará Frank a dividir seu tempo entre descobrir mistérios sobre



QUAL O NOME DO FILME?

Alguns leitores mais atentos devem ter notado algumas similaridades na história de Dead Rising. No caso, o game se parece muito com o enredo do filme Dawn of the Dead (1978), e seu remake de 2004, que no Brasil se tornou Madrugada dos Mortos. O filme conta a história de um grupo de sobreviventes numa invasão zumbi que tomam um shopping center como abrigo. Seja plágio ou homenagem, a similaridade é indiscutível.

a invasão, matar zumbis, salvar sobreviventes e acabar com psicopatas. Sim, as ameaças não serão só dos mortos-vivos.

O elemento que mais promete no game é o número de possibilidades para armas. Teoricamente, qualquer coisa é uma arma. Sim, você poderá realizar seu sonho de matar um zumbi com porrete, ou um cortador de grama, ou até mesmo uma espada de plástico. Aqui entra a funcionalidade do Remote e Nunchuk - em certos momentos os diferentes objetos funcionarão com diferentes movimentos do jogador para ataques especiais, incluindo, por exemplo, rebater zumbis com tacos de baseball. O game naturalmente inclui armas de fogo, e aqui entra um aspecto interessante - Dead Rising se aproveitou da "experiência" de outro game também com zumbis, Resident Evil 4 Wii. Usando a mesma engine, o game herdará, entre outras coisas, a mecânica de câmera, de modo que ficará fácil para o jogador mirar e atirar nos zumbis com toda a agilidade necessária.

Frank, conforme realiza missões e mata zumbis e psicopatas, ganha pontos de experiência que por sua vez resultam em aumento de "levels". As recompensas por evoluir ainda não são certas, mas supõe-se que se baseiam em novos ataques especiais ou melhorias físicas.

O shopping inclui outras possibilidades. Se precisar recuperar pontos de vida, Frank pode pegar comida dos restaurantes abandonados. Lojas de roupas também são, de certa maneira, úteis. É possível se vestir com qualquer roupa encontrada no shopping, incluindo, para desgosto (ou diversão) do jogador, roupas femininas. Você já deve ter notado que o game tem seu próprio senso de humor estranho, característico do gênero. Realmente, duas coisas são certas que não irão faltar em Dead Rising - sangue e humor negro. Para garantir isso, é certo que o game contará com vários zumbis em tela durante as partidas e, numa inovação rara no gênero, o game contará com zumbis inusitados, como um papagaio e um poodle contaminados.

The House of the Dead: Overkill

Zumbis cinematográficos

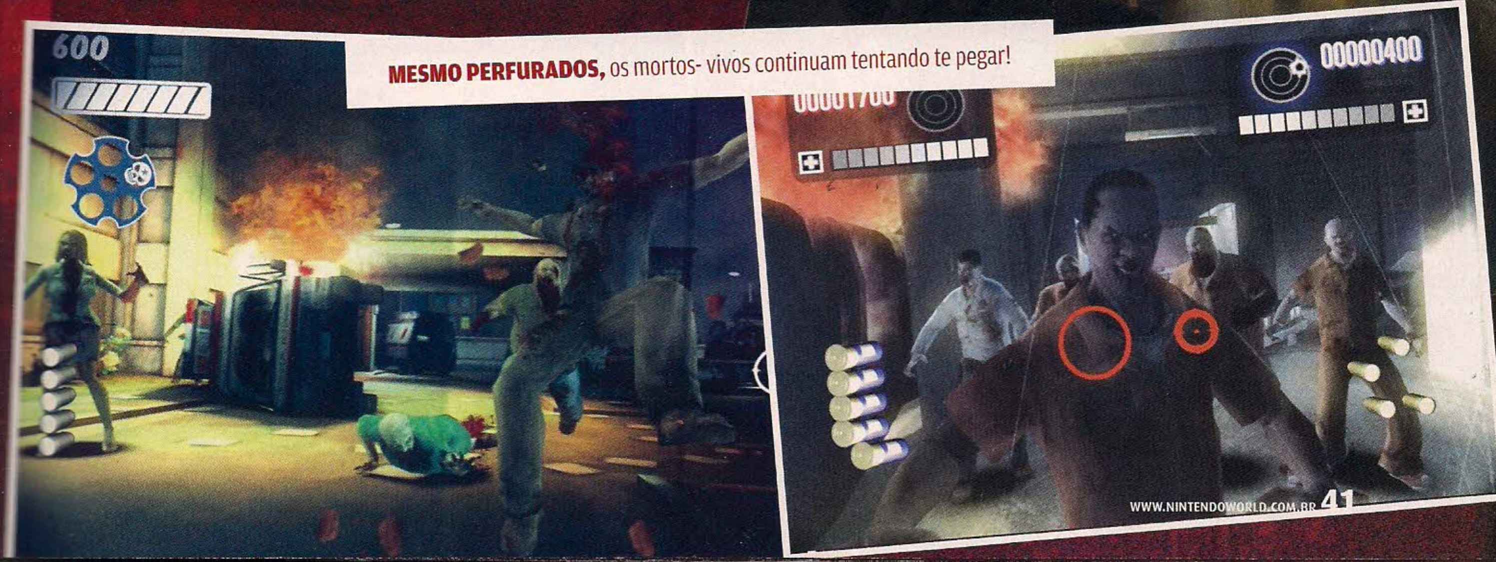
Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Headstrong Games
Gênero: Shooter
Lançamento: 10 de fevereiro de 2009



Coincidindo com o lançamento de Onechanbara teremos outro grande game de zumbis, The House of the Dead: Overkill. Além da coincidência (ou não) do lançamento, Overkill marca diversas mudanças para a série. Em primeiro lugar, é o fato que pela primeira vez na história de The House of the Dead o lançamento original não é no Arcade. Neste caso, o desenvolvimento foi especialmente para o Wii.

A segunda grande mudança é referente ao enredo: enquanto cada um dos games anteriores continuava a encarnação passada, este será um prólogo da história, se passando no ano de 1991. O enredo mostra o agente especial G, protagonista recorrente na série, junto do detetive Isaac Washington investigando desaparecimentos estranhos em Bayou City, na Louisiana. Aparentemente o culpado por tudo é o famoso criminoso Papa Caesar (lê-se "sízar"). Chegando lá, a dupla descobre que Caesar conseguiu uma fórmula de efeitos mutantes, e decidiu experimentar com os habitantes locais. Entra em cena Varla Guns, femme fatale e irmã do cientista Jasper Guns, forçado por Caesar a criar a tal fórmula. A presença da moça, como se as coisas já não estivessem complicadas, leva a um triângulo amoroso com os heróis. Se faltava enredo em outros games, este aparentemente terá de sobra.

A terceira mudança será de estilo. Overkill terá um estilo muito mais próximo dos filmes de zumbi. Além de referências ao estilo em tipo-



MESMO PERFURADOS, os mortos- vivos continuam tentando te pegar!

logia, imagens em menus e outros, o game será muito mais rápido que todas as versões anteriores, e promete ser o mais violento de todos, sendo que já recebeu a classificação M, para gamers maduros, da ESRB, órgão norte-americano responsável pela classificação de games. Teremos mais sangue, de maneira mais realista, incluindo até a possibilidade de desmembrar zumbis ou cortá-los ao meio. A violência também estará na linguagem, uma grande diferença no histórico da série conhecida amplamente pelos seus péssimos diálogos e dublagens, sendo que desta vez o game terá xingamentos e palavrões, o que torna a experiência ainda mais cinematográfica e, de certa maneira, realista.

Passando para a jogabilidade, além da já mencionada possibilidade de desmembrar inimigos, teremos uma habilidade especial chamada Mo-Fo Time, que permite que os jogadores ativem um tipo de câmera lenta para facilitar os tiros - mudança bem-vinda, já que foi anunciado o ritmo mais acelerado. A câmera, por mais que siga os tradicionais trajetos contínuos, poderá ser movida, incluindo cenários mais complexos, com mais objetos e inimigos. O Wii Remote também poderá ser usado para ataques físicos em inimigos próximos. Vale lembrar que tudo isso também se aplica ao tradicional jogo cooperativo, apesar de não sabermos como será o funcionamento do Mo-Fo Time com dois jogadores.

Ao todo serão 7 fases, contando com diversos novos inimigos. As coisas variam de acordo com a fase. Por exemplo, como Caesar usou prisioneiros em seus experimentos, espere ver zumbis com uniformes de prisão, entre outros. Além de ambientes com elementos destrutíveis, conte também com execuções criativas, como derrubar lustres em cima de zumbis.

A promessa é de caminhos e partidas alternativas, incluindo um modo "party" multiplayer. O aspecto replay aparentemente é garantido, uma vez que será possível destravar novas armas e melhorias para as já existentes, baseados em compras com dinheiro recebido nas missões. As armas também poderão ser usadas (desde que você tenha dois Remotes) no modo Dual Wield, ou seja, duas armas, uma em cada mão. Violência exagerada? Sim, e mal posso esperar.

TERROR QUERIDO

Alguns games já conquistaram seu lugar no mercado (e no coração dos fãs). Seja com uma série inteira ou com um só game, o mundo do terror tem pilares bem firmes no mundo Nintendo graças a alguns representantes inesquecíveis. Vamos refrescar a memória (ou conhecer) alguns deles:

Resident Evil (Série)
Da tensão à ação

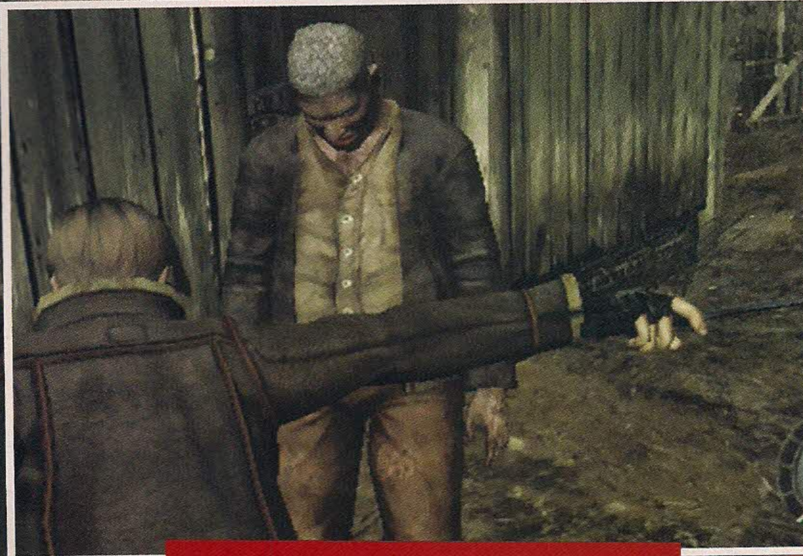
Produção: Capcom/Nintendo*
Desenvolvimento: Capcom*
Gênero: Terror/Survival Horror
*Algumas variações entre os games.

Provavelmente o maior nome da história dos games de zumbis, Resident Evil é uma enorme fonte de orgulho para



VARIEDADE: padres-aliens-zumbis em RE4, monstros gosmentos em RE1





ZUMBIS MULTIMÍDIA

A Capcom também tem muito o que se vangloriar pelas outras mídias em que RE apareceu. São 3 filmes para o cinema (com mais um no horizonte), uma coleção de livros, quadrinhos e mais um monte de mercadorias. Os quadrinhos e livros ficaram mais limitados a países falantes da língua inglesa, mas os filmes se espalharam pelo mundo com maior facilidade. Estrelando Milla Jovovich como a protagonista Alice, os filmes alteraram diversos aspectos da história, apesar de reterem a essência. A recepção dos filmes foi mista. Muitos os consideram um insulto à série, por alterarem demais o roteiro original. Outros apoiaram a adaptação da história a um público mais geral. A palavra final é simplesmente "gosto não se discute".

a Capcom, e especialmente para Shinji Mikami, criador da série.

Mas por quê? Por que tanto confete para um simples jogo de zumbis? Exatamente por isso: desde o começo, a Capcom conseguiu fazer exatamente o que queria que o game fosse, um jogo de zumbis, sem a presunção de querer ficar inventado moda em cima disso. A experiência pura e aterrorizante de estar caçando zumbis e monstros.

Além de ditar o estilo de uma geração, Resident Evil inovou em termos de narrativa. Isso ia desde os mais básicos momentos de tensão e suspense, como, por exemplo, aquela janela que obviamente só está no corredor para ser destruída por um zumbi faminto que irá te atacar quando você passar... até as sutilezas que construíram todo um estilo, como, continuando o exemplo... o momento que você passa pela janela, tremendo, pronto para um ataque... e nada acontece, só para você esquecer de toda a tensão e MAIS TARDE ser atacado no exato mesmo lugar.

A questão da história também era impecável - o mistério que se desenrolava em doses homeopáticas, deixando perguntas sem resposta a cada jogo. Muito desse crédito fica à empresa Umbrella e seu famoso T-Virus, o agente biológico responsável por toda a doença zumbi sobre a qual a história inteira do game se baseia (e que dá o título original japonês, Biohazard, termo referente a "ameaças biológicas" como vírus e outros). Junto da empresa, o game conta com um grande núnero de personagens interessantes e inesquecíveis como Wesker, Chris e Claire Redfield, Leon Kennedy, entre outros.

Já no lado da ambientação, também deu várias lições em outras franquias e empresas - um ambiente, fosse destruído ou impecável, só colaborava com a sensação de tensão ou mistério. O uso de luz e sombra colaborava para o efeito de surpresa. Some a isso uma trilha sonora que balanceava bem momentos de silêncio com sons, mais ângulos de câmera caprichados e temos um prato cheio e uma das melhores experiências com zumbis de todos os tempos.

Mas não é só uma carinha bonita (ou, no caso, assustadora) que tornou RE o que é hoje. A jogabilidade, melhorando a cada game, também é um grande marco da série, tornando célebres itens como as famosas ervas de cura do game. RE mostrou que atirar em zumbis não precisava ser necessariamente um pesadelo. Na hora dos quebra-cabeças, também, deu aos gamers muito o que pensar - desafios mentais de ferver o cérebro não faltaram, cada um mais original e inovador que o anterior.

Nome do Jogo	Plataforma	Ano
Resident Evil 2	Nintendo 64	1999
Resident Evil Gaiden	Game Boy Color	2001
Resident Evil	GameCube	2002
Resident Evil Zero	GameCube	2002
Resident Evil 2	GameCube	2003
Resident Evil 3	GameCube	2003
Resident Evil Code: Veronica	GameCube	2003
Resident Evil 4	GameCube	2005
Resident Evil Deadly Silence	DS	2006
Resident Evil 4 Wii Edition	Wii	2007
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Wii	2007
Resident Evil	Wii (Exclusivo ao Japão)	2008
Resident Evil Zero	Wii (Exclusivo ao Japão)	2009

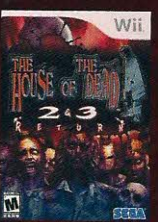
Nos últimos tempos, a franquia tem explorado novas fronteiras, saindo do terror para o Survival Horror. Trocando em miúdos, os games passaram a ganhar um foco maior na ação do que nos sustos, como podemos ver muito bem nas versões de RE4 e em Umbrella Chronicles. Alguns fãs mais puristas torceram os narizes, mas o fato é que a Capcom também deu uma bela lição em jogabilidade e estilo com o foco diferenciado, mantendo o charme tradicional da série.

AO LADO VOCÊ VÊ o efeito do colesterol elevado

The House of the Dead 2 & 3 Return

Os piores inquilinos

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Rail Shooter
Lançamento: 2008



Peraí... estamos começando no número 2? Sim, na verdade é isso mesmo. A série The House of the Dead nasceu nos arcades, e por um bom tempo ficou quase que exclusivamente lá, sendo que o mundo Nintendo só viu ano passado um lançamento próprio pela primeira vez. Então por que estamos falando dele? Por duas razões: A primeira você já deve ter visto, que é Overkill, a nova versão da série, exclusiva para o Wii. A segunda é que a série é mesmo muito legal.

HotD é um dos poucos da lista (junto de RE: Umbrella Chronicles) que é um Rail Shooter. Se ficou em dúvida da definição, trata-se daquele "jogo de tiro com pistola" que tem uma câmera que se move independente do jogador, que cuida só de atirar.

A história começa em 1998, quando Dr. Curien, o principal vilão de HotD, e brilhante cientista, criador de zumbis e monstros mutantes enlouquece e decide lançar seu exército de mortos-vivos contra inocentes (peraí... familiar, não?). Entram em cena a dupla de agentes da AMS Thomas Rogan e "G" (lê-se "Dí") para acabar com os planos do vilão. O primeiro game inteiro se passa dentro da mansão de Curien, dando o nome à série.

A segunda aventura acompanha novos agentes (que, mesmo assim, se encontram com G e Rogan) dois anos depois, lutando contra uma nova ameaça zumbi, relacionada, claro, com o caso Curien. Por fim, o terceiro game já se passa num futuro pós-apocalíptico em 2019. Com o mundo cheio de zumbis e monstros, Rogan e seu time se infiltram num laboratório de pesquisas que seria responsável pelo projeto. O problema é que eles acabam não voltando, sobrando para sua filha, Lisa Rogan, e seu antigo parceiro "G" resgatá-lo.

É fato que não temos personagens carismáticos como em RE ou outros games similares, ou ainda um enredo envolvente e complexo. Na verdade, estes são os aspectos que o game é amplamente conhecido por trabalhar mal - tanto o desenvolvimento de história quanto os diálogos muitas vezes beiram (ou até ultrapassam) o ridículo, o que só é atrapalhado pela péssimas dublagens. E os fãs gostam disso? As opiniões são variadas. Existem os que adoram, simplesmente pelo ridículo que dá uma diversão extra. Mas é fato que, gostando ou não, esquecem disso quando jogam.

Primeiro temos que lembrar uma coisa: HotD é provavelmente o primeiro game do gênero Rail Shooter a trabalhar com monstros e zumbis, pelo menos desta maneira. Ou seja, ao lançar, já chamou muita atenção. Além disso, se a história e os personagens são pouco interessantes, os inimigos, cenários a jogabilidade são excelentes. Além do desafio do "pense rápido", o game conseguiu garantir vários efeitos de tensão e surpresa (não exatamente medo), além de um envolvimento diferenciado dos jogadores com o game.

HotD não é simplesmente "atire aqui ou ali". Ele oferece diversos itens ocultos em cenários, armas diferentes, caminhos alternativos a cada fase e finais múltiplos que dependem da performance dos jogadores. Algumas marcas do game são amplamente apreciadas pelos jogadores. Desde a fórmula de duplas (naturalmente, para o jogo cooperativo), a possibilidade de salvar civis, as batalhas focadas em "pontos fracos" de monstros até detalhes como chefes com nomes baseados nos Arcanos Maiores do Tarot, tudo cativou os fãs e tornou o game um favorito até hoje. Saindo do arcade, adições como modos novos e opções como armas destraváveis só melhoraram a experiência.

MORRENDO NOS CINEMAS

Como boa parte dos games desta matéria, HotD também marcou presença nos cinemas, ganhando dois filmes. O primeiro, um tipo de prólogo dirigido por Uwe Boll teve pouco retorno por uma tentativa fracassada de torná-lo "cult". Já o segundo, contando com o diretor Michael Hurst, se aproxima mais dos games, mas mesmo assim não foi exatamente bem-recebido.

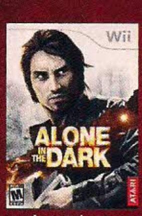
ALONE IN THE DARK PIONEIRO DO TERROR

Alone in the Dark: The New Nightmare

Plataforma: Game Boy Color
Produção: Infogrames
Desenvolvimento: Pocket Studios
Gênero: Survival Horror
Lançamento: 2001

Alone in the Dark

Plataforma: Wii
Produção: Atari
Desenvolvimento: Hydravision Entertainment
Gênero: Survival Horror
Lançamento: 2008



Criado originalmente para o PC, Alone in the Dark ficou por muito tempo principalmente nessa plataforma, se aventurando no mundo Nintendo só mais tarde. Por que estou falando sobre o PC? Que tal pelo fato que o primeiro Alone in the Dark, para o PC, feito em 1992 é, de acordo com a edição de 2008 sobre games do Guiness World Records um recordista como o "Primeiro game Survival Horror 3D de todos os tempos"? Estamos falando de um elemento importante do terror nos games. De certa maneira, podemos dizer que, indiretamente, Alone in the Dark é o "pai" de Resident Evil, que geralmente leva o crédito pelo feito, pela fama menor do antecessor.

As semelhanças de estilo são inegáveis. Desde a jogbilidade, exploração, quebra-cabeças e todos momentos de tensão e sustos, é fácil notar certo "parentesco" entre os dois, apesar das relações de inspiração não serem declaradas. Comparando, porém, Alone in the Dark começou com um foco menor em combate, o que, junto dos sustos, afastou alguns gamers, sendo que boa parte não conheceu a série até as encarnações mais atuais.

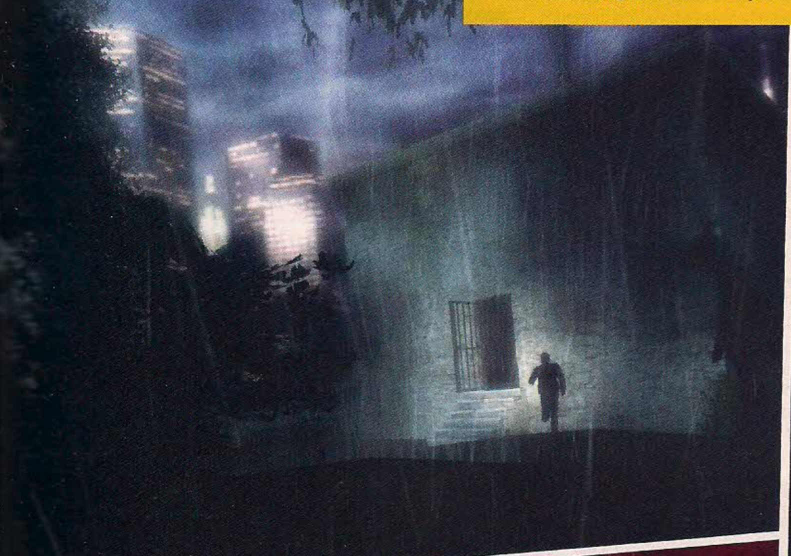
Outra grande diferença do geral é que Alone in the Dark trata do terror no sentido mais clássico. Temos zumbis e monstros, certo, mas ninguém está falando de mutações genéticas ou um vírus. As referências são o terror "fantasmagórico", misturando obras de H.P. Lovecraft (escritor de terror, conhecido pelas histórias girando em torno do monstro Cthulhu), H.R. Giger (artista conhecido pelas suas obras grotescas, criador do design de Alien, monstro do cinema) e temas que passam pelo Vodu e Velho Oeste.. Por mais lugar comum que os temas possam ser para os acostumados ao assunto no cinema ou literatura, foi isso que garantiu o sucesso do game em seu lançamento. Ele conseguia assustar com personagens poligonais incrivelmente mal-feitos.

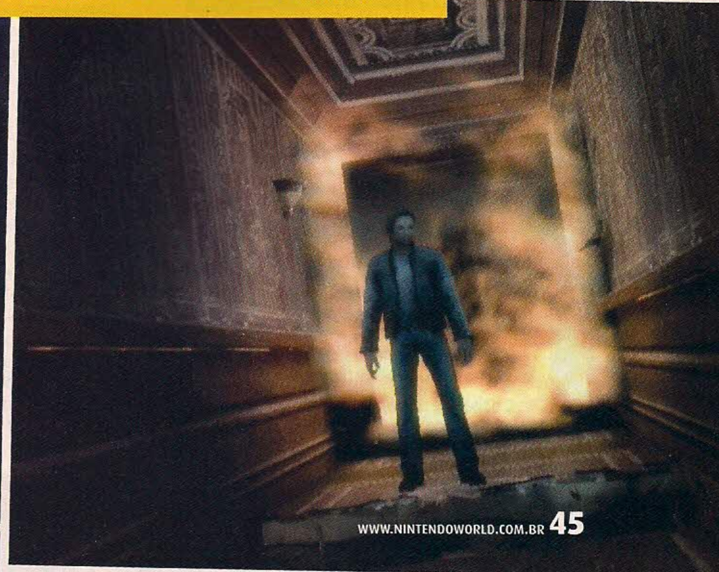
Os games estrelam sempre o detetive Edward Carnby, que adora se meter com casos relacionados ao paranormal. Em The New Nightmare, Carnby decide ir investigar a misteriosa morte de Charles Fiske, seu melhor amigo. Sua busca acaba levando-o à ilha conhecida como Shadow Island, junto de Aline Cedrac, uma jovem arqueologista. Num clima estilo Arquivo X, fugindo um pouco dos tradicionais fantasmas da série, Carnby enfrenta sombras malignas que acabam sendo criaturas reptilianas do centro da Terra (!?). Para acabar com eles, Carnby e Aline usam munições à base de Fósforo e de Magnésio, além de uma lanterna, de modo que a luz passa a ser um elemento vital na jogabilidade. Apesar das limitações do GBC, o game conseguiu ótimos gráficos e jogabilidade, porém ficou relativamente curto.

Depois de um hiato de 7 anos tivemos outra aventura com Carnby, desta vez no Wii. A investigação dessa vez é sobre acontecimentos estranhos e sobrenaturais na região do Central Park, em New York. Investigando, Carnby se depara com vários mistérios a respeito da história do local, o que, de certa maneira, é interessante aos jogadores, já que muitos são boatos reais. Em um clima de suspense, o game já é mais voltado à ação, permitindo, por exemplo, o uso de objetos do cenário como armas, além de física realista, contando com objetos quebráveis e uma interação diferenciada com o fogo. Um detalhe genial dessa versão é a divisão por capítulos, com direito a recapitulação, como em seriados de televisão.

ALONE IN THE MOVIES

Alone in the Dark também chegou às telonas, com um lançamento de mesmo nome em 2005. Com vários pontos contraditórios à história original e pouca atenção do público em geral, o filme caiu rapidamente no esquecimento. O fracasso foi tanto que garantiu um segundo recorde no Guiness relacionado à marca, desta vez de "Filme Baseado em Game de Menor Lucro". O lançamento em DVD, por outro lado, se tornou um sucesso em alguns países, como a Alemanha, graças à versão Director's Cut. Com um pouco mais de sucesso, a editora Semic Comics, na França, publicou em 2001 quadrinhos da série, entitulado "Life is a Hideous Thing" ("A Vida é uma Coisa Repugnante", em tradução livre), que ganhou versões nos EUA, Itália e Espanha.





DESENTERRANDO OS MORTOS

O games de horror tem um longo histórico, mas convenhamos, não seriam nada se não fossem os pioneiros originais que correram atrás do estilo, que na época era limitado ao cinema, livros e, quem sabe, algumas revistas em quadrinhos. Conheça agora alguns dos primeiros sucessos do terror no mundo Nintendo:

Friday the 13th

Plataforma: NES
Produção: LJN
Desenvolvimento: Pack-In-Video
Gênero: Ação
Lançamento: 1989



Apesar de hoje em dia o caminho dos games de terror ser dos games para os filmes, como no caso de Resident Evil ou Alone in the Dark, no começo a fórmula era o contrário. Com o sucesso de Sexta-Feira 13, estrelando um dos maiores ícones da história do horror moderno, Jason Voorhees, não demorou para a série ganhar versões em outras mídias. Em sua encarnação no NES, não tínhamos exatamente o terror ou o suspense dos cinemas - afinal, seria difícil algo assim com os recursos da época - mas mesmo assim o game se tornou um favorito de muitos fãs.

Nele, o jogador deve escolher um entre seis monitores de um acampamento. Que acampamento? Claro que Camp Crystal Lake, local dos ataques do maníaco morto-vivo. O objetivo é proteger os acampantes do vilão, mas obviamente ele não será a única ameaça. Para atacar o jogador, entram em cena lobos, vampiros e até a cabeça de Pamela Voorhees (!?), mãe do maníaco. Não era exatamente um primor de horror, mas com certeza muitos games desta matéria não seriam os mesmos sem ele.



A Nightmare on Elm Street

Plataforma: NES
Produção: LJN
Desenvolvimento: Rare
Gênero: Ação
Lançamento: 1989

Freddy Krueger, o maníaco sobrenatural que ataca adolescentes nos seus sonhos, , teve seu próprio game no mesmo ano que Jason ganhou seu Friday the 13th (produzido pela mesma empresa, notem). A Nightmare on Elm Street (Ou A Hora do Pesadelo, no Brasil), foi baseado vagamente nos filmes, com atenção especial a Dream Warriors (Guerreiros dos Sonhos, 3º filme da série) e The Dream Master (Mestre dos Sonhos, 4º filme).

O objetivo é coletar os ossos de Freddy para colocá-los dentro de uma fornalha e destruí-lo. Usando pulos e socos, os jogadores devem explorar diversos ambientes na famosa Elm Street, rua que é cenário de todos os filmes. O principal da tela de jogo é um medidor que indica, estranhamente, o nível de consciência dos jogadores. Ele diminui constantemente, sendo também sensível a ataques inimigos.



A grande sacada é quando esse medidor diminui muito. Nesse momento, os jogadores são transportados para o mundo dos sonhos, que transforma os inimigos e torna o game muito mais difícil. Enquanto estiverem acordados, os jogadores devem coletar xícaras de café. No mundo dos sonhos, os itens se transformam em rádios, para acordá-los, sendo que recuperar a barra volta tudo às aparências e dificuldade normais.

Enquanto estiverem é possível coletar itens para transformá-los em três diferentes opções de Dream Warriors: Ninja, Acrobata e Mago, cada um com diferentes ataques e habilidades. Por fim, coletados todos os ossos de uma fase, os jogadores enfrentam Freddy em uma de suas transformações bizarras, ao estilo do filme.

Zombies Ate My Neighbors

Plataforma: SNES
Produção: Konami
Desenvolvimento: LucasArts
Gênero: Ação/Run and Gun
Lançamento: 1993

No maior estilo do cinema trash em todos aspectos possíveis, Zombies Ate My Neighbors foi um dos primeiros games do gênero ao trabalhar a fórmula atual do "salve os sobreviventes". O enredo segue a história de Zeke e Julie, dois adolescentes que se encontram no meio de uma invasão de monstros, e devem salvar quem puderem. O jogo é simples: sozinho, ou com outro jogador em modo cooperativo, mate monstros, colete armas e salve seus vizinhos antes que algum inimigo os mate. São 48 fases passando pelos mais diversos ambientes.

Os personagens estilo desenho animado, os vilões bizarros, as armas criativas (como granadas de latas de refrigerante, por exemplo) não metiam medo em ninguém, porque simplesmente esse não era o objetivo. A única sensação forte, além da diversão pela jogabilidade envolvente e da graça pelos personagens ridículos, era a tensão criada pela urgência de salvar os vizinhos a tempo.

Para terminar a fase você só precisava de 1 vizinho, mas cada uma contava com 10. A fase não acaba enquanto todos não forem mortos ou salvos. Salvar mais de 1 garantia vantagens - você ganhava itens e acesso a armas melhores escondidas em cenários, graças a chaves coletadas com os personagens salvos.

Por mais "inocente" que possa soar, na época o game recebeu várias censuras. A própria Nintendo fez com que o sangue do game fosse transformado em verde ou simplesmente retirado, dependendo do caso. Na Europa, várias versões mudaram o nome do game para "Zombies", tirando a referência aos vizinhos canibalizados. Outras mudanças por censura incluíam até a aparência de inimigos. Outros tempos. NW



DETONADO

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Segredos e estratégias para você se dar bem em City Folk
– Douglas Vieira

UMA VIDA MAIS DIVERTIDA

Marcando a estréia da série Animal Crossing no Wii, Animal Crossing: City Folk traz diversas novidades e opções para aqueles que gostam de simular uma vida onde nada é controlado - se você é um desses, aproveite as dicas que damos a seguir para tornar o seu dia-a-dia ainda mais fácil.

A VIDA EM ANIMAL CROSSING

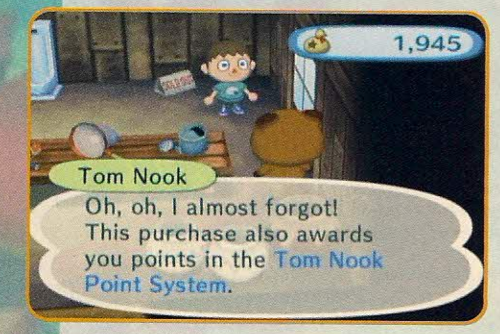
Assim como na vida real, as coisas em Animal Crossing seguem um ciclo onde há muitas coisas possíveis de serem feitas, mas poucas que realmente terão "a" influência. Além disso, também há a necessidade de obter dinheiro (Bells) para adquirir algumas coisas; logo, trabalhar é algo que não ficará de lado aqui (ninguém disse que seria fácil).

CONSEGUINDO DINHEIRO

A loja de Tom Nook será uma das localidades que você visitará mais vezes para comprar ou vender algo - atenção especial para este último ponto, pois a venda de itens que não serão utilizados é a melhor maneira de conseguir mais Bells. Uma outra saída para "levantar uma graninha" é interagindo com coisas do cenário. Um exemplo: quando estiver perto de uma árvore, aperte A para chacoalhá-la e, se cair uma fruta, aperte B para pegá-la. Feito isso, vá até a loja de Tom para vendê-la e conseguir um pouco de dinheiro.

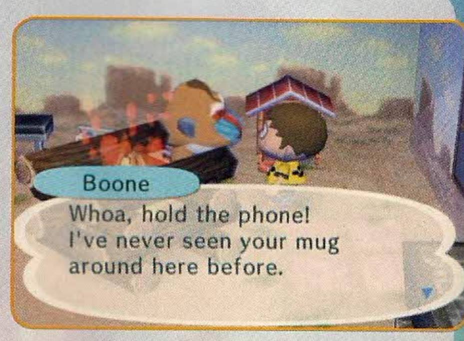
Assim que tiver uma quantidade razoável de dinheiro, sugerimos que invista nos seguintes equipamentos (em ordem de importância): vara de pescar (Fishing Pole), rede para caçar insetos (Bug-Catching Net) e pá (Shovel). Por que essa sequência? Bem, peixes são umas das coisas mais rentáveis para se vender por unidade, insetos vêm como segunda forma de obter dinheiro. Já a pá serve para cavar e encontrar pedras que permitem expandir sua horta para conseguir fundos extras.

Também é possível falar com os animais da cidade para realizar algumas quests e conseguir recompensas, mas o investimento de tempo aqui não deve ser muito (sugerimos que seja sua última prioridade do dia). Explicamos essa interação a seguir.



POLÍTICA DA BOA VIZINHANÇA

Os animais que vivem na cidade necessitam de um pouco de atenção e você deve, no mínimo, falar com eles uma vez por dia. Quando você fizer isso, há uma chance de que uma quest inicie, mas o mais provável é que eles apenas tenham algo para dizer. Também é possível que eles façam algumas perguntas, como qual é o dia do seu aniversário (acredite, eles podem enviar um presente para você na referida data) ou apenas fofoquem. Em todo caso, isso dará mais vida a sua cidade e personalidade aos vizinhos.



Caso queira se esforçar um pouco mais, você pode enviar cartas para os amigos animais. O conteúdo nem importa muito (a menos que você queira enviar um presente junto, uma vez que alguns deles costumam retribuir gentilezas), mas sim a atitude, já que quase sempre os animais enviam uma carta de resposta para demonstrar sua gratidão.

Outra coisa que vale a pena ser mencionada é que os animais podem ir e vir, principalmente se você visitar as cidades de outros jogadores. Entretanto, eles não sairão de uma hora para outra e há a possibilidade de convencê-los a ficar caso seja bem amistoso com eles. Não é necessário que todos fiquem em sua cidade, você pode ter predileção por um ou dois e querer que apenas estes permaneçam.

EXPLORANDO A CIDADE

A vila onde o seu personagem habita não é o único lugar que você pode visitar em Animal Crossing. A partir do primeiro dia, sempre que quiser conhecer novas localidades basta seguir para a parada de ônibus, embarcar nele e seguir para outro local. Repare que na primeira que você fizer isso Rover irá falar sobre o WiiConect24, serviço usado para manter diversos consoles conectados o tempo todo.

Tudo certo, você chegou numa nova vila, mas as lojas estão fechadas. O que fazer? Esperar o relógio marcar 10 a.m.. Sendo assim, tome cuidado para não fazer passeios em horários muito adiantados ou correrá o risco de ficar vagando sozinho pelo local (NPCs também dormem).



SHAMPOODLE

Shampoodle é uma pequena construção localizada no lado direito da cidade e, como o próprio nome sugere, haverá um poodle dentro dela esperando para atendê-lo. Chegando ao local, é possível mudar o estilo do cabelo do personagem gratuitamente, mas o cão pode fazer mais que isso: você pode escolher um Mii da lista e colocar uma Mii Mask, dando ao avatar a aparência de qualquer Mii que exista no seu Wii – e o que é melhor, dando a possibilidade de jogar Animal Crossing controlando o seu "eu virtual". Claro que isso tem um preço e você só pode ter uma Mii Mask por vez, ou seja, se quiser trocá-la será preciso voltar à cidade durante o dia para fazê-lo.

Uma coisa interessante é que se você alterar a aparência do Mii, a mudança será feita automaticamente na Mii Mask daquele avatar. Caso opte por deletá-lo, sua Mii Mask também desaparecerá.

Para remover a máscara, você precisa acessar o menu Design e, no lado direito, haverá um botão para realizar esta ação.

AUCTION HOUSE (CASA DE LEILÃO)

A Auction House é de responsabilidade de um Gyroid chamado Lloid e talvez uma das construções mais importantes da cidade (ainda mais se você for um colecionador), pois nela é possível vender ou comprar itens aleatórios, especialmente Gyroids e acessórios raros como ferramentas prateadas e douradas.

Os leilões ocupam uma área restrita na Auction House. Antes de tudo, é válido lembrar que todos os leilões são "ocultos", ou seja, você faz o seu lance e depois torce para que o valor oferecido seja o mais alto. Caso consiga arrematar o item, ele será enviado para você; entretanto, caso não tenha sorte, o dinheiro voltará para o seu cofre.

Também é possível que você mesmo coloque seus itens para vender (apenas um por vez), determinando a quantidade mínima para venda do artigo.

Uma coisa interessante é que Lloid tem o poder de verificar qualquer uma de suas áreas de estoque de item da própria Auction House, o que quer dizer que não é necessário ter o item no momento de iniciar o leilão, tornando o processo ainda mais rápido.



KATRINA'S FORTUNE TELLING SHOP

Querendo saber o seu futuro? Basta visitar "madame Katrina", que vive na ala direita da cidade e vê a sua sorte por 100 Bells. Porém, vale ressaltar que saber o que está por vir para o seu personagem traz poucas mudanças para o jogo.

GRACIEGRACE

Este é um local que vende vários equipamentos e roupas que você não encontrará em nenhum outro lugar, mas para conseguir algo daqui é necessário fazer um investimento pesado – e estamos falando de milhares de Bells.

COLECIONÁVEIS

Uma boa saída para colecionadores é coletar muitos peixes, insetos e fósseis no jogo. Todos estes itens ficam dispostos no museu se forem doados, mas o jogo também dispõe de uma lista com os peixes e insetos obtidos.

Na sequência, você verá uma relação de tudo que pode ser coletado, bem como a localização de cada um dos artigos.

PEIXES (FISH)

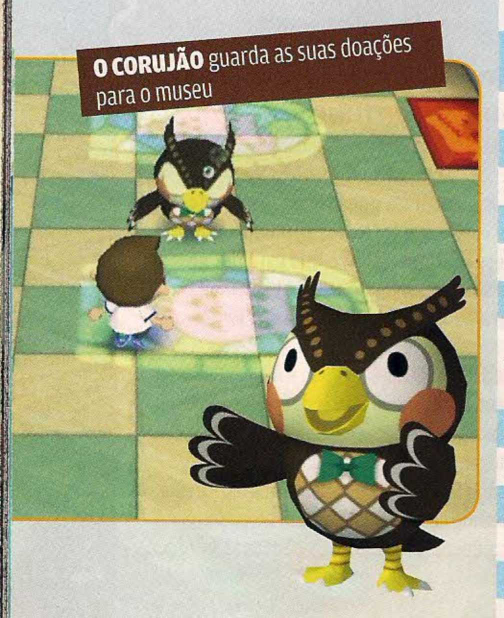
Os peixes são os mais fáceis de obter, pois é possível pescá-los em diversos momentos do dia. Listamos todos eles por nome (primeira coluna), localização (segunda coluna) e os meses e horários em que você pode encontrá-los (terceira coluna). Repare que nesta última haverá três marcadores: M e A (manhã e anoitecer, ou seja, das 4 a.m. às 9 a.m. e das 4 p.m. às 9 p.m.), dia (das 9 a.m. às 4 p.m.), noite (das 9 p.m. às 4 a.m.) e o dia inteiro (24 horas).



PEGUE PEIXES para negociar ou doar ao museu!

CONFIRA A RELAÇÃO:

* Os meses do ano no jogo estão em inglês: January (janeiro), February (fevereiro), March (março), April (abril), May (maio), June (junho), July (julho), August (agosto), September (setembro), October (outubro), November (novembro) e December (dezembro). No guia, adotamos os nomes em português.


O CORUJÃO guarda as suas doações para o museu


UMA RAPOZA DE CHAPÉU? Uau!

TIPO	LOCALIZAÇÃO	PERÍODO
Angelfish	Rio	De maio a outubro, M e A e noite
Arapaima	Rio	De julho a setembro, M e A e noite
Arowana	Rio	De julho a setembro (metade do mês), M e A e noite
Barbel Steed	Rio	O ano todo, o dia inteiro
Barred Knifejaw	Oceano	De março a novembro, o dia inteiro
Bitterling	Rio	De novembro a fevereiro, o dia inteiro
Black Bass	Rio	O ano todo, o dia inteiro
Blue Marlin	Oceano	De julho a setembro, o dia inteiro
Bluegill	Rio	O ano todo, dia
Butterfly	Oceano	De abril a setembro, o dia inteiro
Carp	Rio	O ano todo, o dia inteiro
Catfish	Lago grande	De maio a outubro, M e A e noite
Char	Cachoeiras	De março a junho, M e A De setembro a novembro, M e A e dia
Cherry Salmon	Rio	De março a junho, M e A De setembro a novembro, M e A e dia
Clownfish	Oceano	De abril a setembro, o dia inteiro
Coelacanth	Oceano	O ano todo, M e A e noite (quando houver chuva ou neve)
Crawfish	Lago Pequeno	De abril a setembro (metade do mês), o dia inteiro
Crucian Carp	Rio	O ano todo, o dia inteiro
Dab	Oceano	De outubro a abril, o dia inteiro
Dace	Rio	O ano inteiro, M e A e noite
Dorado	Rio	De junho a julho, M e A e dia Primeira metade de agosto, o dia inteiro De agosto (segunda metade) a setembro, M e A e dia
Eel	Rio	De junho a setembro (metade do mês), M e A e noite
Football Fish	Rio	De novembro a março, M e A e noite
Freshwater Goby	Rio	O ano todo, M e A e noite
Frog	Lago pequeno	De maio a agosto, o dia inteiro
Gar	Lago pequeno	De junho a setembro, M e A e noite
Giant Snakehead	Lago pequeno	De junho a agosto, dia
Goldfish	Rio	O ano todo, o dia inteiro
Guppy	Rio	De abril a novembro, dia
Hammerhead Shark	Oceano	De junho a setembro, M e A e noite
Horse Mackerel	Oceano	O ano todo, o dia inteiro
Jellyfish	Oceano	Agosto (segunda metade do mês), o dia inteiro
Killifish	Lago pequeno	De abril a agosto, o dia inteiro
King Salmon	Boca do rio	Setembro (segunda metade do mês), o dia inteiro
Koi	Rio	O ano todo, M e A e noite
Loach	Rio	De março a maio, o dia inteiro
Lobster	Oceano	De novembro a fevereiro, o dia inteiro
Moray	Oceano	De agosto a outubro, o dia inteiro
Napoleon	Oceano	De julho a agosto, o dia inteiro
Neon Tetra	Rio	De abril a novembro, o dia inteiro
Ocean Sunfish	Oceano	De junho a setembro, M e A e dia

Octopus	Oceano	De março a julho, o dia inteiro De setembro (segunda metade do mês) a fevereiro, o dia inteiro
Olive Flounder	Oceano	O ano todo, o dia inteiro
Pale Chub	Rio	O ano todo, dia
Pike	Rio	De setembro a dezembro, M e A e dia
Piranha	Rio	De junho a setembro (metade do mês), dia e noite
Pond Smelt	Rio	De dezembro a fevereiro, o dia inteiro
Popeyed Goldfish	Rio	O ano todo, o dia inteiro
Puffer Fish	Oceano	De julho a setembro, o dia inteiro
Rainbow Trout	Rio	De março a junho, M e A De setembro a novembro, M e A e dia
Ray	Oceano	O ano todo, o dia inteiro
Red Snapper	Oceano	O ano todo, o dia inteiro
Salmon	Boca do rio	Setembro (segunda metade do mês), o dia inteiro
Sea Bass	Oceano	O ano todo, o dia inteiro
Sea Butterfly	Oceano	De dezembro a fevereiro, o dia inteiro
Sea Horse	Oceano	De abril a novembro, o dia inteiro
Shark	Oceano	De junho a setembro, M e A e noite
Stringfish	Rio	De dezembro a fevereiro, M e A e noite
Squid	Oceano	De outubro a agosto (metade do mês), o dia inteiro
Surgeon	Oceano	De abril a setembro, o dia inteiro
Sweetfish	Rio	De julho a setembro (metade do mês), o dia inteiro
Tuna	Oceano	De novembro a março, o dia inteiro
Yellow Perch	Rio	De outubro a março, o dia inteiro
Zebra Turkeyfish	Oceano	De abril a novembro, o dia inteiro



POR FALTA DE NOME MELHOR, vou chamá-la de "Pata Donalda"



DEPOIS DA PESCARIA, nada como tocar violão com Totóberto Gil

INSETOS

Não tenha dúvida de uma coisa: insetos são mais difíceis de conseguir, pois não há um lugar específico para encontrá-los; é preciso andar pela cidade para conseguir capturá-los.

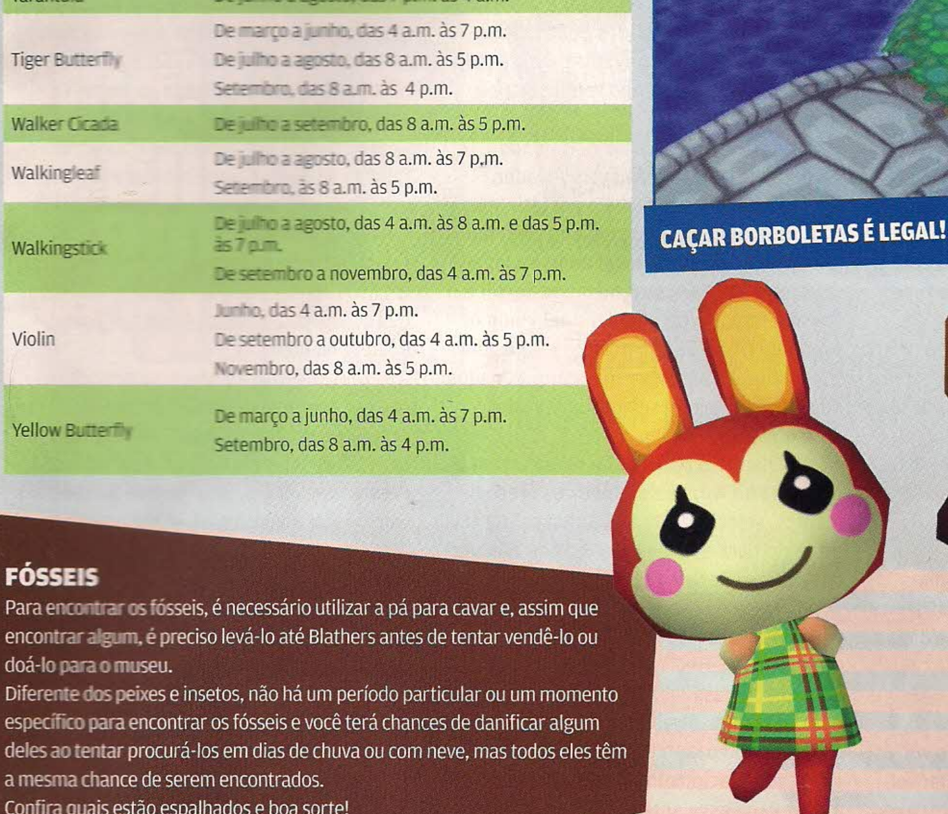
Da mesma forma que os peixes, os insetos só estão disponíveis em determinadas temporadas, mas podem aparecer em qualquer lugar (uns podem estar perto de árvores, enquanto outros estarão nos arredores de áreas com flores). Há alguns mais difíceis, como o Violin e o Longhorn Beetle, que aparecem em troncos de árvores; logo, a melhor maneira de achá-los seria derrubando-a para procurar.

Confira a relação:



TIPO	PERÍODO
Agrias Butterfly	De junho a setembro,, das 8 a.m. às 5 p.m.
Ant	O ano todo, o dia inteiro
Atlas Beetle	De julho a agosto, das 11 p.m. às 8 a.m.
Bagworm	Outubro, das 5 p.m. às 8 a.m. De novembro a fevereiro, o dia inteiro
Banded Dragonfly	De julho a agosto, das 8 a.m. às 5 p.m.
Bee	O ano todo, o dia inteiro
Bell Cricket	De setembro a outubro, das 5 p.m. às 8 a.m.
Birdwing	De junho a setembro, das 8 a.m. às 4 p.m.
Brown Cicada	De julho a agosto, das 8 a.m. às 5 p.m.
Centipede	De junho a fevereiro, das 4 p.m. às 11 p.m.
Common Butterfly	De março a junho, das 4 a.m. às 7 p.m. Setembro, das 8 a.m. às 4 p.m.
Cricket	De setembro a novembro, das 5 p.m. às 8 a.m.
Cyclo	De julho a agosto, das 11 p.m. às 8 a.m.
Darner Dragonfly	De junho a agosto, das 8 a.m. às 5 p.m.
Diving Beetle	De maio a setembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Dung Beetle	De dezembro a fevereiro, das 5 p.m. às 8 a.m.
Dynastid Beetle	De julho a agosto, das 7 p.m. às 8 a.m.
Elephant Beetle	De julho a agosto, das 11 p.m. às 8 a.m.
Emperor	De junho a setembro, das 7 p.m. às 8 a.m.
Evening Cicada	De julho a agosto, das 4 a.m. às 8 a.m. e das 4 p.m. às 7 p.m.
Firefly	Junho, das 7 p.m. às 4 a.m.
Flea	De março a novembro, o dia inteiro
Fly	O ano todo, o dia inteiro
Fruit Beetle	De julho a agosto, o dia inteiro Setembro, das 7.pm. às 8 a.m.
Giant Beetle	De julho a agosto, das 11 p.m. às 8 a.m.
Gold	De julho a agosto, das 7 p.m. às 8 a.m.
Goliath Beetle	Junho, das 7 p.m. às 8 a.m. De julho a agosto, das 5 p.m. às 8 a.m. Setembro, das 7 p.m. às 8 a.m.
Grasshopper	Julho, das 4 p.m. às 5 p.m. De agosto a setembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Hercules Beetle	De julho a agosto, das 11 p.m. às 8 a.m.
Honeybee	De março a junho, das 8 a.m. às 5 p.m.
Jewel Beetle	De julho a agosto, das 8 a.m. às 5 p.m.
Ladybug	De março a junho e outubro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Lantern Fly	Junho, das 11 p.m. às 8 a.m. e das 4 p.m. às 7 p.m. De julho a agosto, das 4 p.m. às 8 a.m. Setembro, das 11 p.m. às 8 a.m. e das 4 p.m. às 7 p.m.
Long Locust	De agosto a novembro, das 8 a.m. às 11 p.m.
Longhorn Beetle	De junho a agosto, das 11 p.m. às 7 p.m.
Mantis	De agosto a novembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Migratory Locust	De agosto a novembro, das 8 a.m. às 11 p.m.
Miyama Stag	Julho, o dia inteiro Agosto, das 11 p.m. às 7 p.m.
Mole Cricket	De novembro a maio, o dia inteiro
Monarch	De setembro a outubro, das 4 a.m. às 5 p.m. Novembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Mosquito	De junho a setembro, das 5 p.m. às 4 a.m.
Moth	De maio a setembro, das 7 p.m. às 4 a.m.
Oak Silk Moth	De junho a setembro, das 7 p.m. às 4 a.m.
Orchid Mantis	De agosto a novembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Peacock	De março a junho, das 4 a.m. às 7 p.m. Julho, das 4 a.m. às 5 p.m. Augosto, das 8 a.m. às 5 p.m. Setembro, das 8 a.m. às 4 p.m.
Petaltail	De agosto a outubro, das 4 p.m. às 7 p.m.
Pill Bug	De janeiro a junho, o dia inteiro De julho a agosto, das 7 p.m. às 4 a.m. De setembro a dezembro, o dia inteiro
Pondskater	Maio, das 8 a.m. às 5 p.m. De junho a setembro, das 8 a.m. às 7 p.m.
Rainbow Stag	De junho a setembro, das 7 p.m. às 8 a.m.
Raja	De maio a setembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Red Dragonfly	De setembro a outubro, das 8 a.m. às 7 p.m.
Robust Cicada	De julho a agosto, das 8 a.m. às 5 p.m.
Saw Stag Beetle	Julho, o dia inteiro Agosto, das 11 p.m. às 7 p.m.
Scarab Beetle	De julho a agosto, das 11 p.m. às 8 a.m.
Scorpion	De julho a setembro, das 7 p.m. às 4 a.m.

Snail	De abril a setembro, o dia inteiro
Spider	De março a junho, o dia inteiro Julho, das 7 p.m. às 8 a.m. Augosto, das 7 p.m. às 4 a.m. Setembro, o dia inteiro Outubro, das 11 p.m. às 4 p.m.
Tarantula	De junho a agosto, das 7 p.m. às 4 a.m.
Tiger Butterfly	De março a junho, das 4 a.m. às 7 p.m. De julho a agosto, das 8 a.m. às 5 p.m. Setembro, das 8 a.m. às 4 p.m.
Walker Cicada	De julho a setembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Walkingleaf	De julho a agosto, das 8 a.m. às 7 p.m. Setembro, às 8 a.m. às 5 p.m.
Walkingstick	De julho a agosto, das 4 a.m. às 8 a.m. e das 5 p.m. às 7 p.m. De setembro a novembro, das 4 a.m. às 7 p.m.
Violin	Junho, das 4 a.m. às 7 p.m. De setembro a outubro, das 4 a.m. às 5 p.m. Novembro, das 8 a.m. às 5 p.m.
Yellow Butterfly	De março a junho, das 4 a.m. às 7 p.m. Setembro, das 8 a.m. às 4 p.m.



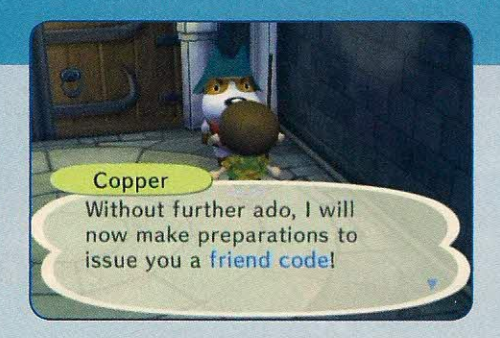
CAÇAR BORBOLETAS É LEGAL!



FÓSSEIS

Para encontrar os fósseis, é necessário utilizar a pá para cavar e, assim que encontrar algum, é preciso levá-lo até Blathers antes de tentar vendê-lo ou doá-lo para o museu.
Diferente dos peixes e insetos, não há um período particular ou um momento específico para encontrar os fósseis e você terá chances de danificar algum deles ao tentar procurá-los em dias de chuva ou com neve, mas todos eles têm a mesma chance de serem encontrados.
Confira quais estão espalhados e boa sorte!

- Amber
- Ammonite
- Ankylo Skull
- Ankylo Tail
- Ankylo Torso
- Apato Skull
- Apato Tail
- Apato Torso
- Archaeopteryx
- Coprolite
- Dimetrodon Skull
- Dimetrodon Tail
- Dimetrodon Torso
- Dinosaur Egg
- Dinosaur Track
- Fern Fossil
- Icthyo Skull
- Icthyo Torso
- Iguanodon Skull
- Iguanodon Tail
- Iguanodon Torso
- Mammoth Skull
- Mammoth Torso
- Pachy Skull
- Pachy Tail
- Pachy Torso
- Parasaur Skull
- Parasaur Tail
- Parasaur Torso
- Peking Man
- Plesio Neck
- Plesio Skull
- Plesio Torso
- Ptera Left Wing
- Ptera Right Wing
- Ptera Skull
- Raptor Skull
- Raptor Torso
- Sabertooth Skull
- Sabertooth Torso
- Seismo Chest
- Seismo Hip
- Seismo Skull
- Seismo Tail
- Shark Tooth
- Stego Skull
- Stego Tail
- Stego Torso
- Styraco Skull
- Styraco Tail
- Styraco Torso
- T. Rex Skull
- T. Rex Tail
- T. Rex Torso
- Tricera Skull
- Tricera Tail
- Tricera Torso
- Trilobite



CONECTANDO-SE COM OUTRAS PESSOAS

Certamente uma das coisas mais divertidas em Animal Crossing é convidar seus amigos para visitar o vilarejo criado por você - agradeça ao Nintendo Wi-Fi Club, que faz um armazenamento mais eficaz e bem diferente do que os cartões de memória do GameCube que limitavam um pouco as coisas.

Infelizmente, não há comunicação entre o Wild World do Nintendo DS e o City Folk do Wii, exceto pela possibilidade de importar uma cópia de seu personagem de Wild World para City Folk logo no início. Entretanto, você pode usar o Nintendo DS para visitar algumas cidades se você quiser.

DS SUITCASE

Caso visite um amigo para jogar Animal Crossing, você pode usar o Nintendo DS para armazenar temporariamente os dados de seu personagem.

Inicialmente, siga para o menu "DS Download Play" ao ligar o console para abrir a comunicação entre o Nintendo DS e o Wii. Uma mensagem aparecerá ("Looking for software available for download...") e você deve aguardar que ela suma - tenha paciência, pois às vezes pode demorar um pouco.

Quando já estiver em City Folk, siga até Copper, o cachorro próximo ao portão da cidade e selecione "I wanna go out!", em seguida "DS Suitcase". Confirme que você quer sair e o DS deve mostrar o ícone de uma maleta após alguns segundos. Pressione A no DS para aceitar e o portátil fará o download dos dados do seu personagem. Feito isso, seu avatar passará pelo portão da cidade e o jogo voltará para a tela do título.

Agora você pode utilizar o Nintendo DS para visitar a vila de outro jogador. Recomendamos que feche o portátil (mas NÃO desligue!) para que ele entre em modo "sleep". Chegando ao local onde irá jogar, selecione "DS Suitcase" no menu do Wii e o console fará a procura pelo sinal vindo do Nintendo DS. Abra seu portátil e selecione "Conect to Wii" no menu para que os dados do seu personagem sejam transferidos para o Wii.

Caso quera recolher o seu personagem da memória do Wii, basta repetir os procedimentos, selecionando "DS Suitcase" na tela do título para o Nintendo DS transferir seus dados e seu personagem voltar para casa.

Uma coisa que vale ser mencionada é que você pode jogar com este personagem em City Folk sem precisar removê-lo do DS. Entretanto, caso faça isso, qualquer coisa que você tenha obtido enquanto jogava com seu amigo será perdida, e isso também está relacionado ao dinheiro que o seu avatar carregava antes de ser transferido para o Nintendo DS. Sendo assim, tome cuidado para que isso não ocorra.

CONECTANDO DOIS VIA WI-FI CLUB

A maneira mais segura de se conectar a outra pessoa é utilizando o Nintendo Wi-Fi Club. Antes de se conectar a outro Wii, lembre-se que é necessário ter um código (friend code) e que você não irá se conectar com jogadores de todos os países do mundo. Uma vez realizada a conexão, siga para o portão da cidade localizado ao norte. Fale com Cooper e selecione a opção "Friend Code!". Depois que o console estiver conectado ao Wi-Fi Club, você receberá seu código. Copie-o se quiser, em seguida fale com Cooper novamente.

Agora você e outro amigo podem trocar os friends codes. É possível registrar o código de seu amigo acessando a opção "Friend Roster" no menu.

Uma vez realizado o processo, hora de se divertir. Caso queira receber um amigo, vá até Cooper e selecione a opção "Invite Friends". Ele irá abrir o portão da cidade e... pronto! Pessoa nova na vila. Se a vontade for contrária (você visitar algum lugar), vá até o personagem em questão e escolha "I wanna go out!"; em seguida, escolha uma cidade na sua lista e a diversão está garantida.



COM ÓCULOS: cara de intelectual

DETONADO POKÉMON PLATINUM

Prepare seu time e desbrave o novo mundo
– Luiz "Jesus" Fernando

Bem-vindo, treinador, ao novo mundo Pokémon. Todo mundo sabe que Pokémon vende muito, especialmente no Japão. E agora, finalmente Platinum, a nova versão para DS, chega no ocidente. As novidades em relação as suas versões mais velhas (Diamond & Pearl) você já deve saber. Mesmo assim, a partir desta edição iniciamos nosso guia completo para você não perder um só detalhe da nova aventura. Prepare seu DS, suas Pokébolas e conquiste todos os Pokémon em busca do lendário Giratina.

O INÍCIO DE UMA NOVA JORNADA



O jogo começa com o professor Rowan falando sobre como é o mundo Pokémon. Escolha o seu nome e o nome de seu rival. Como de praxe, o professor também lhe dará três opções (escolha a terceira).

COMEÇANDO O TREINAMENTO

Cidade: Twinleaf Town

Após a notícia na TV, seu rival aparecerá no seu quarto. Logo em seguida, desça as escadas e fale com sua mãe. Saia da casa e depois siga para o norte até a placa da cidade. Entre na casa onde tem uma caixa de correio com o nome de seu rival, suba as escadas e fale com ele. Após a conversa desça as escadas, saia da casa e siga em direção ao Norte até chegar na entrada da Rota 201.



Escolha a opção "Yes" para a pergunta que Rowan e seu rival farão. Depois disso Lucas ou Dawnn aparecerá com uma maleta com três Pokémon (Lucas aparecerá caso o seu treinador seja homem, ao passo que Dawn aparecerá caso você tenha escolhido mulher). Escolha um deles e o seu rival escolherá outro. Lembrando que ele sempre escolhe um Pokémon do tipo ao contrário do seu. (Ex: se você escolheu um Pokémon água o do seu rival será um Pokémon planta e vice versa). As opções são:

- Turtwing - Level 05 (Planta)
- Chinchar - Level 05 (Fogo)
- Piplup - Level 05 (Água)

Depois da conversa, seu rival o desafiará para uma batalha que não lhe trará desafio algum. Quando terminar, volte e fale com sua mãe e receba a Running Shoes, que lhe permitirá correr (apertando o botão B). Saia da casa e siga para o norte pela Rota 201. Chegando lá, seu rival se juntará a você. Siga para esquerda até encontrar uma entrada entre as árvores (que leva ao Lake Verity).



Entrando na região do lago, você verá o líder da Team Galactic olhando para o lago. Ele falará com você e seu rival depois irá embora. Logo depois do acontecimento, saia do lago e siga para direita, depois suba para o norte fale com o garoto que está à direita e ganhe um Potion. Siga para esquerda até chegar na próxima cidade.

HORA DE TRABALHAR

Cidade: Sandgen Town

Logo na entrada da cidade você será levado à casa do professor. Após a conversa com Rowan, dê um nome ao seu Pokémon e ganhe a Pokédex. Com ela você saberá informações importantes sobre os monstrinhos que você capturar. Saindo do laboratório, siga para norte até chegar na Rota 202.

Lucas/Dawn estará bloqueando a passagem e não deixará você passar, fazendo com que você tenha que voltar a sua cidade (em Twinleaf Town).

Volte e entre na sua casa para falar com sua mãe e ganhar o Journal (que será o seu diário pessoal informando tudo o que você fez na última vez que tiver jogado o jogo).

Logo em seguida, a mãe de seu rival aparecerá e lhe entregará o item (Parcel), falando que você deve entregá-lo ao seu rival. Com o Journal e o Parcel em mãos, volte à Rota 202 e fale com Lucas/Dawn, que ensinará como capturar os Pokémon e lhe entregará 5 Pokébolas.

Aproveite para explorar a Rota 202, lá você encontrará vários treinadores para lutar e aumentará o nível do seu Pokémon rapidamente.

BEM-VINDO A ESCOLA POKÉMON

Cidade: Jubile



Chegando na entrada da cidade, você conhecerá a escola Pokémon. No caminho, você será surpreendido por Handsome, um agente secreto que está investigando o Team Galactic. Depois da conversa ele lhe dará o Battle Record. Entre então na escola Pokémon que fica à esquerda do Centro Pokémon.



Na escola, pegue um X-Attack na Pokébola, converse com seu rival, entregue a ele o item Parcel e ganhe o Town Map (Mapa do continente de Shinon). Saindo da casa, siga para o norte. No caminho encontrará o dono do Pokétch que lhe dirá que existem três cupons espalhados pela cidade e que esses cupons estão com três palhaços. Explore bem o local para achá-los e responda (yes) para todas perguntas.

EXCLUSIVOS DE PLATINUM

Assim como em todos os outros games da franquia, Platinum traz alguns Pokémon exclusivos da versão. Confira quem são e como consegui-los:



Tangela (114)
Great Marsh



Articuno (144)
Roaming Sinnoh (após conseguir a National Dex)



Zapdos (145)
Roaming Sinnoh (após conseguir a National Dex)



Moltres (146)
Roaming Sinnoh (após conseguir a National Dex)



Tropius (357)
Great Marsh
(De manhã)



Regiroc (377)
Rock Peak Ruins (Rota 228)



Regice (378)
Iceberg Ruins (Mt. Coronet)



Registeel (379)
Iron Ruins (Iron Island)



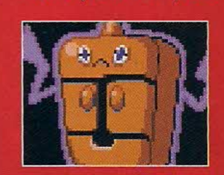
Tangro (465)
Evolui do Tangela



Outra novidade são as novas evoluções e Pokémon que não têm na versão Diamond ou Pearl. O principal é Rotom, que possui 5 novas evoluções exclusivas. Em batalhas ou trocas com as versões anteriores, este Pokémon volta em sua forma base. Veja a lista completa:



Rotom Cut
(Elétrico, Fantasma)



Rotom Frost
(Elétrico, Fantasma)



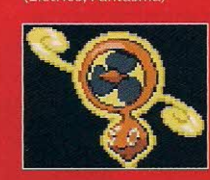
Rotom Heat
(Elétrico, Fantasma)



Rotom Wash
(Elétrico, Fantasma)



Giratina Forma Original
(Fantasma, Dragão)



Rotom Spin
(Elétrico, Fantasma)



Shaymin Forma Voadora
(Grama, Voador)



BATALHA À VISTA

Oponente: seu rival

Pokémon que ele usará: Starly - Level 07 (Voador, Normal), Piplup - Level 09 (Água)

Estratégia: Basicamente você não terá muito com o que se preocupar. A menos que você tenha passado pela Rota 202 sem ter enfrentado um único treinador. Tente utilizar algum Pokémon com ataques de planta e concentre-se em atacar sempre, sem se importar em causar algum status negativo no Pokémon oponente.



Depois de terminar, volte e fale com o dono do Pokétch para ganhar o acessório de mesmo nome (com isso você terá agora um relógio, calendário e outras funções importantes do jogo que poderão ser conquistadas ao longo da aventura). Siga para saída à esquerda da cidade e entre na casa. Fale com o pescador e receba a Old Rod (para você pescar os Pokémon aquáticos nos lagos, rios e oceanos). Volte para cidade e siga em direção ao norte até você avistar uma caverna (mas não entre ainda). Volte no Centro Pokémon para recuperar seu monstrinho e passe no mercado para comprar algumas Pokébolas e itens de cura.



Acima do mercado tem uma casa, entre e fale com a mulher que estará sentada para receber o item Quick Claw. Saia da casa e siga para saída da direita para encontrar seu rival que o desafiará novamente para uma batalha (box "batalha à vista"). Após a luta, siga pela Rota 203 até chegar em uma caverna. Entrando no local, um homem verá seu Pokétch. Logo depois você ganhará o HM 06 (Rock Smash), que será útil para quebrar as pedras que estão bloqueando seu caminho. Guarde-o para equipar e um Pokémon tipo Pedra ou Lutar, lembrando que a habilidade só poderá ser utilizada após conquistar a primeira insígnia. Explore bem a caverna para encontrar mais treinadores e depois continue seguindo em frente até encontrar a saída e chegar na nova cidade.

A PRIMEIRA CONQUISTA

Cidade: Oreburgh City



Na entrada da cidade um garoto levará você até a entrada do ginásio. Fale com seu rival e ele falará que o ginásio está vazio e que a líder está numa mina.
No primeiro prédio da cidade, pegue uma Dusk Ball e logo depois vá para o sul para encontrar a Oreburgh Mining. Entrando na mina continue seguindo para o sul até chegar em uma parede. Vire para a direita e siga para o sul, virando para a esquerda no final. Fale com a pessoa que estiver presa entre duas pedras.
Depois da conversa, ela quebrará uma



das pedras e irá embora. Saia da caverna e recupere seu Pokémon no centro Pokémon, preparando-se para enfrentar a líder de ginásio. No local, enfrente os seus discípulos e prepare-se para batalhar pela sua primeira insígnia. A líder (Roark) usará Pokémon do tipo pedra



DESAFIO 1º GINÁSIO

Oponente: Roark

Pokémon que ele usará: Geodude - Level =12 (Pedra), Onix - Level 12 (Pedra), Cranidos - Level =14 (Pedra)

Estratégia: Basicamente você não terá muito com o que se preocupar. A menos que você tenha passado pela Rota 202 sem ter enfrentando um único treinador. Tente utilizar algum Pokémon com ataques de planta e concentre-se em atacar sempre, sem se importar em causar algum status negativo no Pokémon oponente.

Vencendo a batalha você ganhará a primeira insígnia. Agora você terá como usar o HM 06 quebrando as pedras que estão dentro da caverna de Oreburgh City. Saia do ginásio e siga até a caverna, no caminho seu rival falará com você novamente. Depois da conversa entre na caverna, siga para sua saída no outro lado e siga para cidade de Oreburgh. Chegando à cidade siga para o norte pela Rota 204.







Na saída da cidade Lucas/Dawn e Roaw serão atacados pelo Team Galactic, que desafiará você para uma batalha em dupla.



BATALHA À VISTA

Oponentes: Team Galactic

Pokémon que usarão: Glameow - Level =11 (Normal), Stunky - Level =11 (Veneno, Noturno)

Estratégia: Lucas/Dawn estará com seu Pokémon inicial no level 13 para lhe ajudar. Nas batalhas em dupla, a melhor estratégia é manter a atenção em ambos os Pokémon, ainda que o segundo seja controlado pelo seu rival.

Depois que terminar a batalha siga para o norte pela Rota 204 e no final da Rota entre na caverna. Dentro da caverna use Rock Smash na pedra que está à direita e saia. Ao sair do outro lado da Rota 204, suba a escada e vá para o norte até sair na próxima cidade.

A CIDADE DAS FLORES

Cidade: Floaroma Tow

Entrando na cidade vá até o centro Pokémon e recupere seu time. Saia e continue para o norte da cidade até encontrar dois membros do Team Galactic barrando o caminho. Volte e siga para Rota 205 que fica à direita do mercado, na saída da cidade. Você encontrará uma menina que está choran-



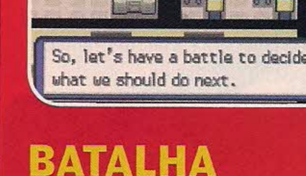
do sentindo a falta do seu pai. Não siga pela ponte que está bloqueada, continue seguindo em frente até avistar as grandes hélices do moinho de vento.




No local, você terá que por mais um bandido para correr. Ele usará um Glameow no level 13. Terminada a batalha, retorne até Floaroma e siga para o norte, entrando naquela entrada que antes estava bloqueada pelo Team Galactic. Na nova área, dois bandidos do Team Galactic atacarão um velhinho. Acabe com os pilantras para gahar a chave do moinho de vento e um pouco de mel para atrair os Pokémon que estiverem nas árvores.



Volte até o moinho e entre no local para derrotar mais bandidos do Team Galactic. No final do caminho siga para esquerda até encontrar um cientista e uma mulher de cabelo vermelho, a líder do Team Galactic Mars:



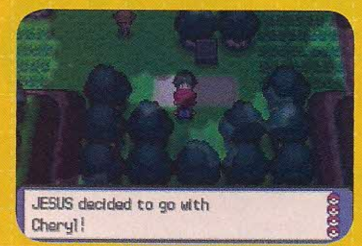
BATALHA À VISTA

Oponente: líder do Team Galactic Mars

Pokémon que ele usará: Zubat - Level 15 (Voador), Purugly - Level 17 (Normal)

Estratégia: tente usar um Pokémon com golpes elétricos ou, pelo menos concentre-se em usar o Rock Smash do Pokémon que tiver aprendido para ajudar na luta contra Purugly.

Depois que você a derrotar, os membros do Team Galactic irão embora. Siga para Rota 205 e passe pelo caminho da ponte que estiver livre. Continue seguindo pela Rota até chegar a uma floresta.



Ao entrar na floresta, uma treinadora chamada Cherry fará batalhas em dupla com você. Ela usará uma Chansey (level 20) com uma defesa incrível. Quando atravessar a floresta, Cherry vai entregar a você um item e depois irá embora. Saia da floresta e continue seguindo o caminho até chegar na próxima cidade.



O GINÁSIO FLORESTAL
Cidade: Eterna

Chegando a Eterna City, siga para o norte até a saída da cidade e você encontrará seu rival novamente. Ele levará você até a estátua de Palkia, onde encontrará o líder do Team Galactic que fugirá. Volte para cidade para encontrar Cynthia, a campeã da Elite dos 4.



Cynthia lhe dará o HM 01(Cut), que só poderá ser usado depois que você conquistar a segunda insígnia. Agora siga para o ginásio para enfrentar todos os discípulos e finalmente encontrar a líder do ginásio planta:



DESAFIO 2º GINÁSIO

Oponente: Gardênia

Pokémon que ele usará: Cherim - Level 20 (Planta), Roserade - Level 22 (Planta, Veneno)

Estratégia: Pokémon do tipo fogo e golpes de gelo são aconselháveis usar aqui.

Derrotando a líder você ganha à segunda insígnia e também pode usar a HM01 fora das batalhas.

TEAM GALACTIC CAUSANDO MAIS PROBLEMAS

Saia do ginásio, siga para o norte e você encontrará um prédio com três árvores. Ensine ao seu Pokémon a técnica Cut do HM 01. Agora corte as árvores e entre no prédio.



Dentro do prédio, acabe com os bandidos para correr e suba até o último andar. Aqui você verá uma líder do Team Galactic tentando roubar Pokémon de um homem:

BATALHA À VISTA

Oponente: Jupter do Team Galactic

Pokémon que ele usará: Geodude - Level =12 (Pedra), Zubat - Level 21 (Voador), Skuntank - Level 23 (Veneno, Noturno)

Estratégia: utilize Pokémon com golpes aquáticos, algum Pokémon com poderes psíquicos (você capturou algum Abra na Rota anterior, certo?) e você não terá problemas em vencer a batalha.

Depois da luta, saia do prédio e siga até o Bike Shop que fica acima do mercado da cidade. No caminho, Cynthia aparecerá para entregá-lo um ovo de Togepi. Certifique-se que você está carregando cinco Pokémon para receber o ovo.

Entre então na casa ao lado do Centro Pokémon e fale com o velhinho para ganhar o Explorer Kit. Siga para o sul e entre na ciclovia. Continue o percurso até sair na Rota 207 e seguir até encontrar uma caverna.

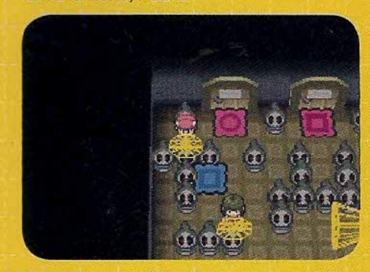


Antes de entrar na caverna, Lucas/Dawn aparecerá para entregá-lo o Vision Seeker e também um acessório para seu Pokétch. Depois atravesse a Mt. Coronet até chegar à Rota 208. Siga pela nova Rota passando pelas plataformas até chegar na próxima cidade.

ONDE ESTÁ A LÍDER?
Cidade: Hearthome



Ao chegar no ginásio da cidade, você descobrirá que a líder estará desaparecida. Saia do ginásio e siga para o norte para encontrar um estádio onde são realizados os Contest. Entre no estádio, fale com a mulher de cabelo roxo e você verá que ela é a líder do ginásio local. Finalmente volte até o ginásio, que como novidade terá um puzzle completamente diferente do que você provavelmente viu em Diamond/Pearl.



Para chegar até Fantine procure o chão com o símbolo azul, depois entre na porta com o mesmo símbolo. Acertando duas portas você chegará até Fantine. Frente a frente com a líder, prepare-se para batalha:



QUEM É ESTE POKÉMON? É a Pokénoiva

É SHAYMIN, não Shaaman

DESAFIO 3º GINÁSIO

Oponente: Fantina

Pokémon que ela usará: Duskull - Level 24 (Fantasma), Mismagius - Level 26 (Fantasma), Haunter - Level 24 (Fantasma)

Estratégia: Fantina é especialista em Pokémon do tipo Fantasmas. Portanto, uma boa opção aqui é usar Pokémon ou golpe também do tipo Fantasma ou Noturno. Vencendo a líder você ganhará sua terceira insígnia.

Agora saia e siga para a casa que está à direita do Centro Pokémon para ganhar um Eevee da menina. Saia e siga para entrada da Rota 209. Encontre seu rival que irá desafiá-lo para mais uma batalha. Derrote-o e continue o caminho pela Rota 209 até chegar à próxima cidade.

É HORA DE PROCRIAR...

Cidade: Solaceon

Chegando nessa cidade, à esquerda você verá o famoso Day Care, que não só cuida de até dois Pokémon seu, como também incentivaa os monstrinhos no cruzamento das espécies. Siga para o norte até a entrada da Rota 210, que estará bloqueada por vários Psyducks.

Volte então para saída da cidade de Solaceon e siga o caminho à direita até sentir-se encurralado por duas árvores grandes. Desça para o sul e vire para direita para encontrar a Solaceon Ruins.

Entre nas ruínas e explore o local até encontrar uma sala com quatro Pokébolas. Em uma delas você encontrará o HM 05(Defog), que só poderá ser usada após conquistar a quinta insígnia. Saia das ruínas e volte até passagem barrada pelos Psyduck, continuando o seu caminho pela direita chegará à próxima cidade.



FORÇA QUE FAZ A DIFERENÇA
Cidade: Veilstone



Ignore os membros do Team Galactic seguindo para o Centro Pokémon a fim de recuperar seu time e, o mais importante, saia com apenas cinco Pokémon na sua equipe. Acima do centro Pokémon entre na casa, fale com homem para ganhar um Porygon. Agora, sem delongas, siga para o ginásio da cidade. Para chegar até a líder, empurre os sacos de pancada até quebrar algumas coisas e abrir caminho até Marylene:

DESAFIO 4º GINÁSIO

Oponente: Marylene

Pokémon que ele usará: Meditite - Level 28 (Lutador, Psíquico), Machoke - Level 29 (Lutador), Lucario - Level 32 (Lutador, Metálico)

Estratégia: Marylene é especialista em Pokémon do tipo Lutador. Então, prepare seus Pokémon de tipos e ataques voadores ou psíquicos. Após a luta você ganhará a quarta insígnia e a possibilidade de usar o HM 02 (Fly) que lhe será dado mais à frente).



A REVANCHE DO TEAM GALACTIC



Desta vez o Team Galactic roubará a Pokédex do Lucas/Dawn. Saia do ginásio e vá para norte da cidade onde havia um lugar com dois membros do Team Galactic bloqueando seu caminho. Neste local, você terá que por esses pilantras para correr. Lucas usará um Clefairy no Level 25. Depois da batalha, eles fugirão para uma casa, então Hadsome aparecerá para lhe ajudar a encontrar os inimigos. Entre na casa e pegue o HM 02(Fly). Saia e siga para sul passando pela Rota 214 até chegar a Valor Lakefront. Por enquanto nada de interessante aqui, apenas continue para o sul até sair na Rota 213. Passe pela praia pelo lado esquerdo para chegar à entrada da próxima cidade que fica localizada ao noroeste da cidade.

CUIDADO PARA NÃO SAIR MOLHADO
Cidade: Pastoria



Chegando nesta cidade siga direto para o ginásio de Pastoria. No caminho seu rival o desafiará novamente em uma luta que não lhe trará dificuldade alguma. Dentro do ginásio, regule o nível da água para abrir caminho até o líder.

DESAFIO 5º GINÁSIO

Oponente: Crash Wake

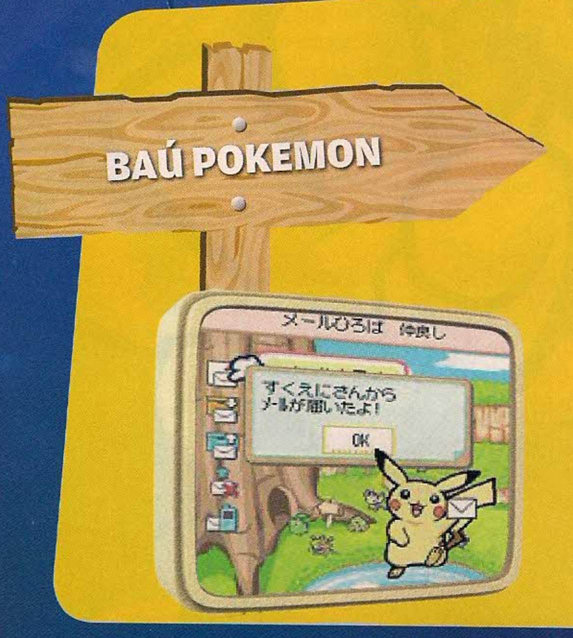
Pokémon que ele usará: Gyarados - Level 34 (Água, Voador), Quagsire - Level 35 (Água, Terra), Floatzel - Level 37 (Água)

Estratégia: a melhor estratégia aqui é usar Pokémon do tipo elétrico ou planta ou Pokémon bem treinados no level 36 pelo menos. Vencendo-o, você ganhará sua quinta insígnia e também poderá usar o HM 05(Defog) fora das batalhas.

Não perca a próxima edição da Nintendo World com a parte final do detonado e os extras exclusivos da versão Platinum.

PLANETA POKÉMON

– Lucas Patricio



Neste mês o nosso baú não estava aqui na redação. Parece que o Professor Carvalho pegou para dar uma limpeza após ler sobre "as fitas empoeiradas" que andamos citando. Ele tem razão, precisamos tomar mais cuidado com nossas raridades. E falando em jogos raros, encontramos um velho conhecido nosso que também é fã de Pokémon e voltou do Japão com um jogo de celular, no mínimo, curioso.

O jogo chama-se PokéMate e é exclusivo de celulares japoneses. Foi apresentado na Tokyo Game Show em 2006 e é uma espécie de "assistente de sms". Em PokéMate você recebe 10 PokéBolas e um Pokémon aleatório. Ao encontrar mais monstrinhos selvagens, basta jogar uma pokébola para capturar. Simples assim.

Você pode perguntar qual é a graça do jogo, certo? Bem, pelo que eu entendi o objetivo, se é que podemos chamar assim, é enviar mensagens de seu celular utilizando esse jogo, que mostra o seu Pokémon como "avatar" a cada mensagem enviada. É, não tem lá muita função.

Mas o grande barato é que a cada renovação de assinatura você ganha novas Pokébolas para pegar mais monstrinhos e enfeitar sua caixa Pokémon - de forma semelhante às caixas dos jogos da série principal. Nessa caixa você encontra informações sobre cada Pokémon em uma breve descrição. Como o jogo só ficou no Japão, não entendemos lá muita coisa que estava escrita. Professor Carvalho, trate de arrumar nosso baú rápido para não termos que relembrar desses pseudo-jogos Pokémon.



No final do ano passado os treinadores de Pokémon do Brasil tiveram a oportunidade de desafiar os líderes da Liga Oficial Pokémon (LOP) no tradicional evento, mais de 100 pessoas tentaram desbancar os líderes André Gustavo"AndrOide"(GO), Thiago"Dark King"Seixa (RJ), Denis Silva" Gary Umbreon "(SP) e Henrique "Yu-Gi" Xavier (RJ), além do campeão Luiz LOP (RJ).

O torneio aconteceu nos dias 13 e 14 de dezembro, durante o evento Anime Family, no Rio de Janeiro. No primeiro dia de torneio Erick Mendes "Teddy" (RJ) é quem foi o grande vencedor. O treinador venceu a final contra Márcio DK Jr. (RJ) e depois desbancou toda a Elite 4 e o campeão Luiz LOP.

No dia seguinte, Gabriel Kahashi surpreendeu e derrotou jogadores consagrados e foi campeão do torneio. Só que o azarão acabou bobeando e perdeu logo no primeiro membro da Elite.

Os treinadores que conseguiram oito insígnias durante os torneios ao longo do ano também puderam desafiar os líderes, só que eles não tiveram muito sucesso. Michel Apocalipse, Roberto Pumar e Junior Blue Shuckle foram barrados pelo Yu-Gi e Ricardo foi barrado pelo Dark King.

Para terminar as emoções do campeonato, Kakashi enfrentou Teddy pelo prêmio do campeonato. Teddy, porém, venceu Kakashi e ganhou um Nintendo DS novinho em folha. E em julho de 2009 vai acontecer outro Desafio a Elite dos 4, só que dessa vez em São Paulo. O Planeta Pokémon fica de olho. Para mais resultados e para se informar dos torneios, acesse: www.pokeland.net/comunidade.



OLHA SÓ a pose dos treinadores

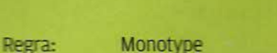


Quer testar sua habilidade em torneios Pokémon com os melhores treinadores do país? Então anote aí quais serão os próximos campeonatos realizados pela Liga Oficial Pokémon.

LOP - SJC
Ginásios Ghost e Steel (Sinnoh)
Data: 22 de março de 2009
Horário: 10h
Local: O Taverneiro - Avenida Andrômeda, 2952 - Bosque - São José dos Campos - SP
Referências: Próximo ao Pró Visão, do lado da Permuta Imóveis.
Inscrição: R$ 5,00
Distribuição: Mew, Lugia, Ho-oh, Celebi, Jirachi, Deoxys, Darkrai e Shaymin
Informações: www.ligapkjoseense.com ou tiagosilvacintra@yahoo.com.br

LOP - DF
Ginásios Poison e Psychic (Kanto)
Data: 15/03
Ginásios Fire e Ground [Multi] (Kanto)
Data: 29/03:
Horário: 13h:30min às 14h:20min
Local: Patio Brasil Shoping - W3 Sul - Praça de Alimentação perto do Giraffas - Brasilia
Inscrição: R$1,50 por Gym
Informações: (lop.df@hotmail.com)

LOP - MG
Ginásios Poison e Psychic (Kanto)
Data: 21 de março de 2009
Horário: a partir das 14h
Local: Shopping Pátio Savassi - Belo Horizonte - MG
Informações: Romulo (31)87036450 ou lop_bh@hotmail.com



Regra: Monotype
Data: 14 de março de 2009
Horário: 13h30
Local: Shopping Bougainville, praça de alimentação (3° piso), em frente ao Burger King - Goiânia - GO
Inscrição: R$ 4,00
Informações: André (62) 9964 9726

LOP - RJ
Ginásios Ghost e Steel (Sinnoh)
Regra: Arena Clause (Ghost) e Semi-Monotype (Steel)
Data: 8 de março de 2009
Horário: 10h às 19h
Local: Rio Anime Club - Clube Hebraica, Rua das Laranjeiras n º 346 Laranjeiras - Rio de Janeiro
Local: Metrô Linha 1 - Largo do Machado - Integração Cosme Velho
Preço: R$ 13,00
Inscrição: R$ 2,00
Contato: (21) 98611932 e 88663921 Fábio Tavares " Tyrano " ou Orkut http://tinyurl.com/ccojhg

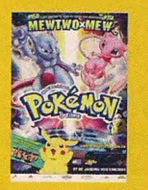
LOP -CE
Ginásio Grass (Sinnoh)
Regras: Item Clause Off
Data: 14 de março de 2009
Horário: 14h30
Local: hopping Avenida 3° piso, Avenida Dom luís N°300, Bairro Aldeota - Fortaleza -
Informações: Luis (85)8858-1789 ou orkut: http://tinyurl.com/b99epw

LOP - SC
Ginásios Fight e Water (Sinnoh)
Data: 29 de Março de 2009
Horário: a partir das 13:30
Local: Bob's no centro da cidade, Rua Trajano 205 (em frente ao Museu Cruz e Souza) - Florianópolis - SC
Informações: Mauricio: (48)8402-5690, mauriciofrp@gmail.com e Tiago (48)9951-5496, tiagopintodaluz@hotmail.com

LOP RS
Ginásios Electric e Grass (Kanto)
Data: a confirmar
Horário: 14h00
Local: Shopping Moinhos de Vento - Rua Olavo Barreto Viana e Tobias da Silva, Moinhos de Vento - Porto Alegre - RS
Inscrição: a confirmar
Distribuição: Jirachi, Deoxys, Darkrai , Shaymin , Deoxys , Surf Pikachu..
Informações: matheus_loser@hotmail.com ou Orkut: "LOP-RS" http://tinyurl.com/loprs

Pokémon começou em um jogo para Game Boy. O sucesso foi tanto, que depois de alguns anos a série ganhava um desenho próprio, que deixou Ash, Pikachu e companhia famosos em todo o mundo. Logo um filme da série estrelou nas telonas do cinema, mas ninguém imaginaria que depois de 10 anos, os filmes da série ainda estariam sendo lançados. Vamos ver um pequeno resumo de todos os longas da série:

POKÉMON – O FILME



Ano: 1988

Sinopse: Cientistas trabalham para criar o mais forte e poderoso Pokémon de todo o planeta. Seus esforços têm resultado quando Mewtwo, um Pokémon de poderes psíquicos, ganha vida. Só que a criatura se rebela, destrói o laboratório e resolve por convocar uma batalha contra os maiores treinadores de Pokémon para poder conquistar o planeta.

POKÉMON 2000: O PODER DE UM



Ano: 2000

Sinopse: Enquanto Ash, Misty e Tracey viajam num barco, Giraldan, um colecionador de Pokémon, prepara seu mais novo plano: capturar o raro Lugia. Para tanto, provoca uma catástrofe climática quando ataca e retira de suas ilhas os três pássaros sagrados: Moltres, o pássaro-guardião de fogo; Zapdos, o pássaro-guardião do trovão; e Articuno, o pássaro-guardião do gelo. Para evitar o completo colapso do mundo em que vivem, os Pokémon e seus treinadores resolvem se unir para enfrentar juntos Giraldan.

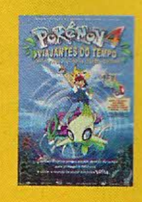
POKÉMON 3 - O FEITIÇO DOS UNOWNS



Ano: 2001

Sinopse: O jovem treinador Pokémon Ash Ketchum e seus amigos partem rumo à bela montanha de Greenfield, onde eles devem encontrar Unown, o mais misterioso de todos os Pokémon. O motivo da busca é que Unown criou uma disputa mais instigante que qualquer outra batalha Pokémon que Ash já tenha enfrentado. Mas, com a ajuda de Pikachu, seus amigos Misty e Brock e até mesmo da Equipe Rocket, Ash irá ainda ajudar a órfã Molly a se libertar das forças místicas que a mantém presa em um mundo de sonhos.

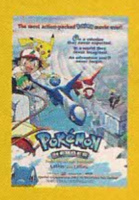
POKÉMON 4 – VIAJANTES DO TEMPO



Ano: 2002

Sinopse: Há 40 anos um poderoso Pokémon, Celebi, escapou por pouco de um caçador especializado em capturar e vender Pokémon raro. Juntamente com Sammy, um garoto, Celebi usou seus poderes para viajar no tempo e escapar da ameaça. Já no presente Sammy encontra Ash, Pikachu e seus amigos, a quem pede ajuda já que Celebi está esgotado pelo esforço feito pela viagem. Entretanto o grupo terá que enfrentar um poderoso vilão, que possui uma Pokébola capaz de transformar os Pokémon capturados em criaturas malignas e poderosas.

HERÓIS POKÉMON



Ano: 2003

Sinopse: Mais uma divertida aventura de Ash, Pikachu e seus amigos, desta vez em Alto Mare, que é uma ilha muito diferente. O estilo, a arquitetura, a localidade e até mesmo pelo que é famosa: uma cidade construída sobre a superfície da água. A beleza e os locais de Alto Mare deram-lhe o título de "A capital das águas". Mais há algo por trás de Alto Mare que os treinadores precisam descobrir.

JIRACHI REALIZADOR DE DESEJOS



Ano: 2004

Sinopse: Ash, Pikachu e seus amigos ao visitarem um festival que comemora a chegada de um cometa que aparece a cada mil anos, são surpreendidos com um misterioso cristal. É quando aparece também Jirachi, um novo Pokémon capaz de transformar os sonhos em realidade.

ALMA GÊMEA



Ano: 2005

Sinopse: Um cometa carregando um Pokémon mortal choca-se contra a Terra, aterrorizando a cidade vizinha a qual Ash e Pikachu estão visitando. Agora, eles terão que salvar a humanidade.

LUCARIO E O MISTÉRIO DE MEW



Ano: 2006

Sinopse: Há centenas de anos, quando ainda não existiam Pokébolas, uma densa neblina cobre a terra de Cameron, enquanto um Lucario pula de pedra em pedra até chegar em um vale vazio. Vazio, por enquanto: Lucario percebe que algo vai acontecer. O Pokémon então fecha os olhos, se concentra, e consegue ter uma visão do que está acontecendo a alguns metros dali. Uma aventura que envolve a origem dos Pokémon.

POKÉMON RANGER E O LENDÁRIO TEMPLO DO MAR



Ano: 2007

Sinopse: Uma aventura que conta a história de Jack Walker, um Pokémon Ranger que acaba se envolve em uma perigosa história relacionada a um ovo que para em um navio pirata. Ash e seus amigos se unem ao corajoso ranger para encarar os desafios.

O PESADELO DE DARKRAI



Ano: 2008

Sinopse: Em comemoração aos 10 anos de filmes da série, a quarta geração de monstrinhos estréia na telona com a história do lendário e perigoso Darkai. Ash e seus amigos encontrar Alice, uma garota que toma conta dos jardins da cidade de Alamos. O poderoso Darkai surge das sombras e os guardiões Palkia e Dialga travam uma incrível batalha que vai além do tempo e espaço.

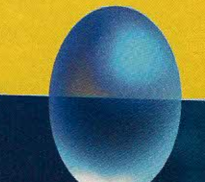
GIRATINA AND THE SKY WARRIOR



(sem tradução para o Brasil)

Ano: 2009 (sem data de estréia marcada)

Sinopse: Giratina é o único morador do Mundo Reverso, um mundo pouco conhecido em paralelo com o nosso em que vivemos. Furioso quando Palkia e Dialga distorcem o tempo e o espaço, Giratina leva os guardiões até o Mundo Reverso para iniciar uma batalha - mas o confronto é paralisado por um pequeno Shaymin, um Pokémon Gratidão.





SKARMORY

FICHA TÉCNICA

Pokémon: Skarmory

Keen Eye: A precisão (Accuracy) de Skarmory não pode ser alterada. Golpes como Sand Attack não fazem efeito

Atributos: 65 HP / 80 Atk / 140 Def /40 SAtk / 70 SDef / 70 Spd

Prós: Possui uma defesa muito alta, um grande número de resistências e imunidades a ataques terrestres e venenosos

Contras: Na atual geração ele tem mais problemas com os Pokémon varredores, mas ainda sim é um bom defensor

SUGESTÃO "BARREIRA"

Lista de Golpes: Psychic, Focus

Lista de Golpes: Drill Peck, Spikes, Roost, Whirlwind

Item sugerido: Leftovers (Aumenta 1/16 de HP a cada turno)

Natureza recomendada: Impish

Distribua os "EVs" da seguinte forma: 252 HP / 252 Def / 4 Spd

Comentários: Um defensor consistente. Essa combinação de golpes permite o combo "spikes+whirlwind", que vai forçar trocas no time adversário, dando algumas prioridades de ataque para você, já que a velocidade de Skarmory é baixa. Ótima combinação para segurar o jogo.

SUGESTÃO "ESCUDEIRO"

Lista de Golpes: Drill Peck, Rock Slide, Swords Dance, Roost

Item sugerido: Shed Shell (permite que o Pokémon seja trocado sempre)

Natureza recomendada: Adamant

Distribua os "EVs" da 252 HP / 72 Atk / 184 Spd

Comentários: Skarmory é um ótimo defensor, e com a adição de Swords Dance nessa geração, ele também pode esboçar ataques surpreendentes. Utilize a combinação de ataque e resistências desse Pokémon para derrubar Gyrados, Zapdos e Salamence com maior facilidade, além de sempre ter uma segurança extra com sua alta defesa. NW

Legenda:
HP Hit Points (Pontos de Vida)
Atk Attack (Ataque)
Def Defense (Defesa)
SAtk Special Attack (Ataque Especial)
SDef Special Defense (Defesa Especial)
Spd Speed (Velocidade)



HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT!

HABILITE NOVOS PERSOANGENS E CANÇÕES

Siga os passos abaixo para ter acesso a novas canções e personagens para High School Musical: Sing It!

All For One: consiga 12,5 milhões de pontos
All Good Now: consiga 60 milhões de pontos
Beatiful Soul: consiga 80 milhões de pontos
Bet On It: consiga 20 milhões de pontos
Cheetah Sisters: consiga 45 milhões de pontos
Coach (Mr. Bolton): faça 500.000 pontos em The Gym Stage
Counting On You: consiga 90 milhões de pontos
EveryDay: consiga 30 milhões de pontos
Fabulous: consiga 7,5 milhões de pontos
Gotta Go My Own Way: consiga 1 milhão de pontos
Humuhumunukunukuapua'ah: consiga 15 milhões de pontos
I Can't Take My Eyes Off of You: complete o Story Mode
I Don't Dance: consiga 10 milhões de pontos
I Will Be Around: consiga 70 milhões de pontos
Jump To The Rhythm: consiga 35 milhões de pontos
Keisi: consiga 250.000 pontos em What I've been Lookin For (Reprise)
Martha: consiga 500.000 pontos em Cafeteria Stage
Mascot: consiga 750.000 pontos em We're All In This Together
Mrs. Montez: consiga 500.000 pontos em Science Class Stage
Ms. Darbus: consiga 500.000 pontos em The Auditorium Stage
Noone: consiga 40 milhões de pontos
On the Ride: consiga 50 milhões de pontos
Push It To The Limit: consiga 100 milhões de pontos
Skater: consiga 750.000 pontos em The School Grounds Stage
What Time Is It?: consiga 2 milhões de pontos
Work This Out: consiga 25 milhões de pontos
You Are The Music In Me: consiga 3 milhões de pontos
You Are The Music In Me (Reprise): consiga 5 milhões de pontos
Zeke: consiga 250.000 pontos em Stick To The Status Quo

KUNG FU PANDA

CHEATS

Faça as sequências abaixo no menu Cheats para habilitar os truques:

4x mais dano: cima, baixo, cima, direita, esquerda
Modo cabeção: baixo, cima, esquerda, direita, direita
Roupa de Dragon Warrior: esquerda, baixo, direita, esquerda, cima
Chi infinito: baixo, direita, esquerda, cima, baixo
Invulnerabilidade: baixo, baixo, direita, cima, esquerda
Habilite todos os personagens no modo multiplayer: esquerda, baixo, esquerda, direita, baixo



JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE



MUNIÇÃO INFINITA

Para obter munição infinita em James Bond: Quantum of Solace, termine o jogo na dificuldade Agent. Feito isso, siga ao menu Options para acessar a opção que habilita o código em questão.

COM APENAS 007 TIROS, ele mata 0,07% dos inimigos!

LUNAR KNIGHTS

MÚSICAS EXTRAS

Sound Data (Boktai 2/Zoktai): conecte o cartucho de Boktai 2: Solar Boy Django na entrada para cartuchos de GBA do Nintendo DS
Sound Data (Boktai): conecte o cartucho de Boktai: The Sun is in your Hand na entrada para cartuchos de GBA do Nintendo DS
Sound Data (Shinbok): conecte Shin: Bokura no Taiyou, Gyakushuu no Sabata na entrada de cartuchos de GBA do Nintendo DS

NOVOS TÍTULOS

Adventures: complete o Epilogue Tower
Collecter: colete todas as faixas para a Jukebox
Dark Knight: chegue ao level 99 com Sabata
Gladiator: consiga um S-Rank em todas as batalhas contra chefes
Grand Master: consiga todos os outros títulos
Guardian: maximize as proteções de todos os escudos
Gun Master: aumente o level de todos os as armas de Django até 16
Hunt Master: derrote um de cada tipo dos monstros do jogo
Shooting Star: consiga um S-Rank em todos os estágios Laplace
Sol Gunner: chegue ao level 99 com Django
SP Agent: complete todas as quests indicadas pela guild
Sword Master: aumente o nível de todas as armas de Sabata até 16
Tresaure Master: consiga todos os acessórios
Wanderer: termine o jogo em cada uma das dificuldades

HABILITE NOVOS MODOS

Boss Rush: vá para Sheridan's Mansion no New Game +
Hard Mode: derrote o último chefe
New Game +: derrote o último chefe
Nightmare Mode: conclua o jogo no Hard Mode

LUNAR KNIGHTS fica mais fácil com nossas dicas

TOP SECRET DS

MARIO HOOPS 3 ON 3

ROUPAS ALTERNATIVAS

Black Mage: termine o Hard Rainbow Cup (prêmio bronze)
Daisy: termine a Flower Cup (prêmio prata)
Flyguy: termine o Hard Star Cup (prêmio prata)
Ninja: termine a Hard Rainbow cup (prêmio prata)
Peach: termine o Mushroom cup (prêmio prata)
White Mage: termine o Hard Rainbow Cup (prêmio ouro)
Yoshi: termine o Hard Flower Cup (prêmio prata)

CONSIGA NOVAS BOLAS

All Silver Ball – consiga 2000 pontos no perfil
Black and Red Ball – jogue uma exibição em Rainbow Ship sem moedas e ganhe
Blue and Silver Ball – complete o Training Mode
Cheep-Cheep Ball – consiga ouro no Hard Mushroom Cup
Dice Ball – consiga ouro no Hard Flower Cup
Gold Ball – consiga 5000 pontos no perfil
Goomba Ball – consiga ouro no Hard Star Cup
Pumpkin Ball – perca cinco vezes em uma exibição wireless
Purple and Orange Ball – jogue uma exibição em Bowser Castle pela primeira vez
Rainbow Ball – ganhe cinco vezes em exibições wireless
Red, White and Blue Ball – em alguma competição do torneio, vença usando somente arremessos carregados
Soccer Ball – consiga prata no Hard Mushroom Cup
Spiked Ball – consiga um troféus de ouro no Star Cup
Star Ball – use movimentos especiais em um torneio
Watermelon – consiga ouro no Flower Cup
Yellow and Green Ball – jogue uma exibição no Daisy's Garden
Yoshi Egg – consiga ouro no Mushroom Cup

BROTHERS IN ARMS DS

AWARDS

Complete os objetivos abaixo e depois vá até a opção Awards para verificar o extra recebido:

Ardennes Campaign Medal – complete a Ardennes Campaign na dificuldade Normal
Normandy Campaign Medal – complete a Normandy Campaign na dificuldade Normal
Tunis Campaign Medal – complete a Tunis Campaign na dificuldade Normal
War Hero – complete o jogo na dificuldade Elite
War Veteran – complete o jogo na dificuldade Veteran

ARMAS ESPECIAIS

M1918A2 Light MG – termine o jogo na dificuldade Normal
M7 Grenade Launcher – termine o jogo na dificuldade Normal
Tank Destroyer (apenas em missões **que utilizem tanques)** – termine o jogo na dificuldade Normal

COMUNIDADE

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS

LEGADO NINTENDO
Pessoal, gostaria de dizer que a edição #118 de férias está ótima, e a lista de games para Wii e DS que vocês fizeram ficou impecável. E é exatamente sobre isso que quero falar.
Quando eu tinha meu N64 ficava feliz pelo número de jogos bons que nele eram lançados na época de ouro. Depois com o GameCube nós, nintendistas, vimos uma mudança até de animo nos meios de comunicação quando o assunto era a Nintendo. Contudo mesmo assim não desistimos, lutamos e perdemos em números de vendas naquela geração, mas com honra. Aguardamos ansiosamente o Wii e fomos recompensados com uma idéia que mudou nossas vidas e nosso jeito de jogar, mas percebi que a Nintendo esqueceu das suas raízes. Bons títulos de N64 e outros tantos de GC nunca mais apareceram, o que me deixou triste. Gostaria de ver no Wii jogos como Ogre Battle ou Jet Force Gemini (ambos de N64) e uma continuação do histórico Luigi's Mansion. Por enquanto eu estou sentindo certo vazio, principalmente em relação aos clássicos, mas como bom nintendista não perco a fé e espero por bons jogos em um futuro próximo.

Aurélio Novaes
Por e-mail

Fato: o Wii é o console mais versátil desta geração. Ele pode ter títulos malucos como warioware, inovadores como wii fit, casuais como wiisports, continuações de sucesso como metroid prime 3, novidades como muramasa e arrasa-quarteirões como super mario galaxy. Que outro console, de qual outra época, tem tanta diversidade assim em tão pouco tempo de vida? Acredite, cara, esta fonte ainda tem muita água cristalina para jorrar e outras sequências de franquias antigas também aparecerão. A nintendo não esqueceu suas raizes não, ela fez a árvore se transformar em um pomar completo.

COMPRE BATON, COMPRE BATON
Finalmente comprei um DS, mas tem um problema... são tantos jogos que não sei por onde começar, jogo 5 minutos cada e já troco, estou embaralhado. A felicidade é tanta que é uma sensação totalmente diferente de ver em uma revista. São impressionantes aqueles gráficos ali na sua mão. Nintendogs é um absurdo, dá para ficar horas na frente do DS. Final Fantasy IV, Castlevania: Order of Ecclesia, Chrono Trigger, Pokémon e tantos outros. Bem, foi o melhor console que já joguei. Achei mais confortável e inovador até mesmo do que o Wii, mas isso vem da opinião de cada um. Sei de uma coisa: se alguém tiver dúvidas sobre comprar o DS, pensando que não é tudo aquilo, esqueça as dúvidas e compre JÁ. Não tem como se arrepender!

Kes Schli "da Silva"
Por e-mail

Falou e disse, caro amigo que esqueceu de escrever o nome. Mas vai com calma e desfrute mais tempo dos seus jogos, não há nada que se compare a experiência de chegar até o final daquele jogo tão legal e detonar o ultimo chefão ou o último desafio. Ei, você aí, tá esperando o que para comprar o seu Nintendo DS também?!

ÍNDICE

ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

PERDIDO NO AZUL

Na época que eu tinha um Game Boy Color, joguei um clássico que se chamava Survival Kid, lembra The Legend of Zelda de princípio e realmente na minha opinião é um game à altura do mesmo. Existe alguma chance da nossa Big N lançar um remake de Survival Kid como foi feito com o Chrono Trigger? E quando é que sairá Mario Tennis paro DS?

Jehmyson Carvalho Ramos
Por e-mail



Na verdade, Jehmy, Survival Kid ainda existe, apesar de hoje estar bem diferente daquele saudoso (e realmente muito bom) RPG do GBC. Lost in Blue, que ganhou três versões para o DS e uma recentemente para Wii, pode ser considerado uma continuação de Survival Kid. Quanto ao Mario Tennis, nada confirmado por enquanto, mas acreditamos que seja só uma questão de tempo...

SUPER KIRBY MANSION PARTY

Tenho um Nintendo Wii e um Game Boy e gostaria que vocês tirassem minhas dúvidas:

1) Terá um novo jogo do Kirby para Wii?

2) Seria bom ter um jogo chamado "Nintendo Party" parecido com o "Mario Party", mas com novos personagens como o Kirby, Bowser Jr., Wario ou outros da Nintendo. Será?

3) Será que vai ter um novo jogo em que apresenta Mario e Luigi em uma das suas novas aventuras como irmãos?

Michael Lucas Teixeira
Por e-mail

1) A bolota rosa que tanto amamos deve ganhar um jogo inédito para Wii em breve, assim como é certo que um novo Zelda chegará mais cedo ou mais. Quando porém, só Deus sabe. Mas enquanto isso há as versões do Virtual Console.
2) Hm... ficaria muito bagunçado, hein?! Melhor deixar isso para o Super Smash Bros. que já faz essa fusão de personagens tão bem.
3) Algo me diz que a resposta para a sua pergunta está na página 81 desta edição.

LIIIIVING ON A PRAYER...

Adoro jogos de músicas. Um dia desses fui na casa de um amigo e ele me apresentou o Rock Band 2. Puxa, achei realmente muito fantástico e já estou juntando dinheiro para comprar a minha versão completa no próximo mês. Mas aí surge a dúvida cruel: vale mesmo a pena comprar a versão Wii de Rock Band 2? Quero dizer, eu sei que é muito bom e tudo mais, mas fica complicado sem a opção de baixar as músicas por download igual acontece nos consoles concorrentes.

Humberto Pereira
Pouso Alegre/MG

Pode comprar com confiança o seu Rock Band 2 e formar uma banda com os amigos, cara. Garantimos que esta será uma das suas melhores aquisições no Wii. E fique tranquilo: RB2 no Wii já aceita os chamados DLC (conteúdo online para download). Basta ter acesso a internet e se conectar no Music Store do jogo. As primeiras músicas adicionais para incrementar o seu Rock Band 2 custam 200 Wii Points cada uma.

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: OS MELHORES JOGOS INJUSTIÇADOS DO DS

Assim como qualquer outra plataforma, o Nintendo DS possui muitos jogos ótimos que acabam sendo ofuscados pelos mais famosos ou de produtoras maiores. Para ajudar você a descobrir "novos" ótimos jogos para o portátil, o nosso Top 10 do Mundo N deste mês é exatamente sobre os jogos injustiçados.



10 TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

A série Tony Hawks não anda bem das pernas, mas essa versão em cell shading é simplesmente sensacional. A taxa de frames é estável e é possível fazer todas as manobras que tornaram a série famosa antes de seu declínio.

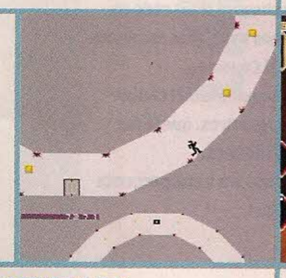
9 BANGAI-O SPIRITS

Um shooter difícil como se deve ser. Poucas pessoas tiveram a oportunidade de ver como Bangai-o Spirits é extremamente viciante. Os controles são precisos e a opção de compartilhar fases é sensacional.



8 N+

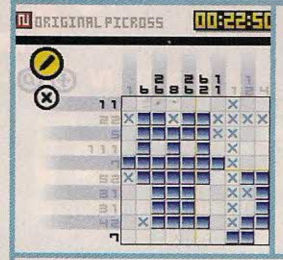
Não se enganem com o visual simples; N+ é o típico jogo do "só mais uma fase". Quando você vê, já está há horas jogando. A adaptação nas duas telas do DS ficou muito boa e o não uso da touch screen foi sábio.





7 TETRIS DS

"Ah, é só mais um jogo de Tetris". Sim, em parte é verdade. Mas Tetris DS é a versão definitiva do jogo que "inventou" os jogos portáteis. Desafie até sete amigos em multiplayer local para ver do que estamos falando.



6 PICROSS DS

Parece jogo para louco, mas não é. Faça as contas, adivinhe os números que faltam e forme desenhos pixelados. A fórmula começa simples e complicada, mas em poucos instantes você será um novo mestre nas exatas. Ou não.

5 CLUBHOUSE GAMES

Uma coletânea que inclui dezenas de tipos diferentes de jogos de cartas, desde o famoso pôquer Texas Hold'em até minigames divertidos e descompromissados. E o melhor: online perfeito.



4 SPACE INVADERS EXTREME

Se tem um jogo que conseguiu reviver um clássico e torná-lo ainda mais divertido, esse se chama Space Invaders Extreme. Jogabilidade simples, várias referências a série original e viciante pra caramba.



3 PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

A gente ainda não entendeu como a Level 5 ainda não trouxe as demais versões desse game que já foram lançadas no Japão! É o que mais se aproxima



2 HOTEL DUSK: ROOM 215

Uma história intrigante, personagens muito bem construídos e gráficos únicos. Essa mistura faz de Hotel Dusk o point and click mais completo do Nintendo DS, e o que lidera nossa lista de "precisa de continuação, já!".

1 MASTER OF ILLUSION

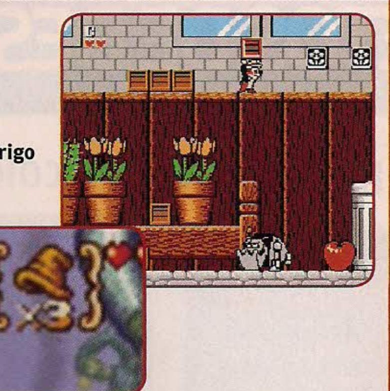
Apostamos que você nunca deve ter ouvido falar desse jogo. Ele é fantástico. É tudo que você sempre quis poder fazer quando via shows de mágicas. Aprenda todos os truques e surpreenda seus amigos. É sensacional.



Você joga coisa antiga?

QUAL É O GAME?

O game misterioso da edição anterior era da dupla Tico e Teco - Chip 'n Dale Rescue Rangers (NES). Os três mais rápidos no teclado foram: **Rodrigo Póvoas de Aguiar, Antonio Carlos Calvache e Gabriel Zacarias.** Agora queremos ver se vocês conseguem adivinhar qual o game desta imagem ao lado. Mande seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Qual é o Game" no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição. Boa sorte!



CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Neste mês apenas uma coisa vai lhe ajudar na Cruzadinha N: destreza para manejar a sua revista Nintendo World. Preparamos algumas perguntas em que as respostas estão propositalmente espalhadas nesta edição que você segura em mãos. Siga as dicas, folheie sua NW e boa sorte!

1 2 3 4 5 6 7

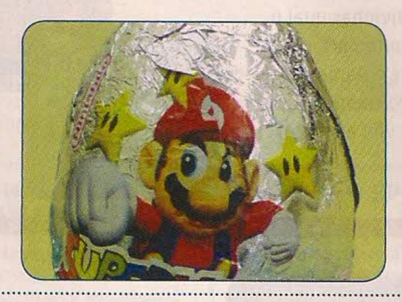
1. A palavra secreta escondida no expediente desta edição.
2. Empresa responsável pelo game GTA: Chinatown Wars.
3. Nome do coelho que aparece no Game Art dessa edição
4. Diretor do filme de Alone in the Dark citado na matéria de zumbis.
5. Jogo 2D com ninjas para Wii, na seção Vem Aí.
6. Vilão do jogo de terror para NES que atacava durante os sonhos
7. Nome do Pokémon inicial aquático do game Platinum

Confira se você acertou todos os nomes: 1. Zumbiresco | **2.** Rockstar | **3.** Max | **4.**uweboll | **5.** Muramasa | **6.** FreddyKrueger | **7.** Piplup |

OBJETOS DE DESEJO

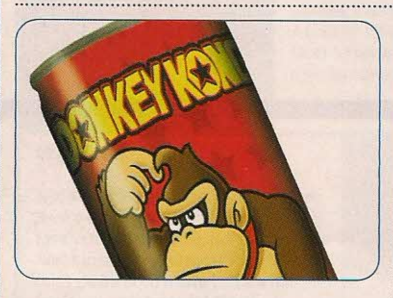
Porque gamer gosta de colecionar

Jogar videogame é bom a qualquer momento. E após algumas horas de Wii Fit, você já pode recuperar as gordurinhas que perdeu. Para isso nós selecionamos algumas gulosei-mas do mundo Nintendo.



KINDER MARIO

Quem nunca comeu Kinder Ovo? É demais a sensação antes de saber "qual será a surpresa" dentro do chocolate. E quando a surpresa for bonecos do Mario e sua turma? Perfeito. O chocolate nem importa.
Preço: US$3,95
Onde encontrar: http://amazon.com



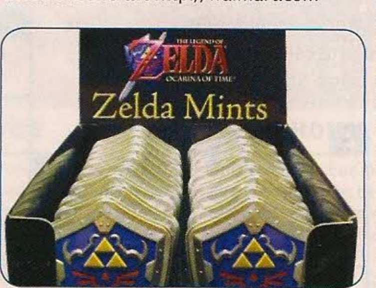


SUCO DO DONKEY KONG

Está precisando de uma "forcinha"? Que tal tomar um suco energético do gorila mais famoso da Nintendo? Com o Jungle Juice você ganha a força das selvas para conseguir terminar a jogatina.
Preço: US$2,95
Onde encontrar: http://e-bay.com

DROPS ZELDA

Após bater aquele rango, não dá para arriscar uma partida de Rock Band com aquele bafão. É por isso que sempre comemos um drops Zelda antes da partida. A embalagem promete sorriso branco como o do Link. Será?
Preço: US$2,95
Onde encontrar: http://walmart.com



POWER UP! DRINK

Se o Jungle Juice não resolver, corra atrás desse energético recomendado por ninguém menos que Mario! Feito com cogumelos especiais e flores ardentes (ok, isso é mentira), essa bebida garante muitos continues.
Preço: US$2,50
Onde encontrar: http://amazon.com

PICTO ARTE

Desenhe, pinte, cole...

Desta vez quem mostra um pouco do seu talento nas páginas da Nintendo World é **Luiz Reis Monaco**, 20 anos. O garoto ficou tão feliz em enviar o seu desenho que até esqueceu de mencionar onde mora.

E a princesa Zelda ficou realmente linda nos terrenos de Hyrule, hein?! Faça você também como nosso amigo Luiz e mande a sua obra de arte nintendista para a redação e apareça na Nintendo World!

Mande seu desenho por e-mail para redacao@nintendoworld.com.br; ou se preferir, uma carta para o endereço: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho, São Paulo/SP - CEP 05437-000. Vale de tudo, desenho feito no computador, no papel, com giz de cera, colagem ou o que sua criatividade quiser. Participe!



7 ERROS

Quem procura acha

Link encontrou um batalhão de inimigos no caminho para salvar a princesa Zelda. Mas, olhe só, Ganondorf fez algo de muito estranho com a imagem abaixo para tentar arruinar os corações do nosso herói. Fique de olho nas duas imagens e procure os 7 erros. Será que Link pode contar com a sua ajuda? Boa sorte!





Confira se você encontrou todos os erros:
1. cor dos olhos do Link | **2.** fivela no peito de Link (falta botão e parte da fivela) | **3.** escudo do cavaleiro à esquerda | **4.** Link com focinho de cachorro | **5.** chifres do cavaleiro ao fundo | **6.** sabre de luz do cavaleiro ao fundo | **7.** cor da roupa de link



GUITAR HERO:

METAL, CARA!

É inegável que, desde o primeiro Guitar Hero e o seu estrondoso sucesso, todos os fãs de rock ficam na torcida por suas bandas favoritas ganharem espaço na enxuta tracklist da série. Agora, um verdadeiro pacote montado para os fãs é a realização de um sonho pouco imaginado, e pelo que pode se observar até o momento, fervorosos seguidores do Metallica serão agraciados com tal honraria.

Pegando o gancho do anterior Guitar Hero: Aerosmith, a versão exclusiva dos criadores de Master of Puppets parece dar um banho no jogo de Steven Tyler e companhia. A começar pela lista de músicas, com 28 canções da banda de um total de 49, que cobre bem a carreira de Lars Ulrich e seus companheiros, desde Battery, passando por Whatever I May Roam, Fuel, até a recente All Knighmare Long. As demais faixas são de bandas que inspiraram o começo do Metallica, como Motörhead e sua Ace of Spades, ou que foram influenciadas por ela - o caso de Stacked Actors da banda Foo Fighters.

É claro que modelos animados de Hetfield e toda a banda, bem como detalhes dos instrumentos, palcos, e até nuances nos menus, são de esperar para esta versão. Mas a Neversoft ainda promete uma maior quantidade de conteúdo comparado ao que fora incluído na versão Aerosmith: vídeos de performances antigas da banda, setlists, rascunhos de letras, cenas de bastidores dos estúdios da Neversoft etc. Haverá inclusive vídeos gravados por fãs, com câmeras na mão e no meio do público, mostrando um lado mais cru dos concertos do Metallica. Outro adicional interessante vem sob a alcunha de Metallifacts: vídeos das performances do jogo são passados juntos com pop ups trazendo informações e curiosidades sobre a banda, bem no estilo de programas de canais de música como MTV e VH1.

TOCANDO ROCK com cara de mau

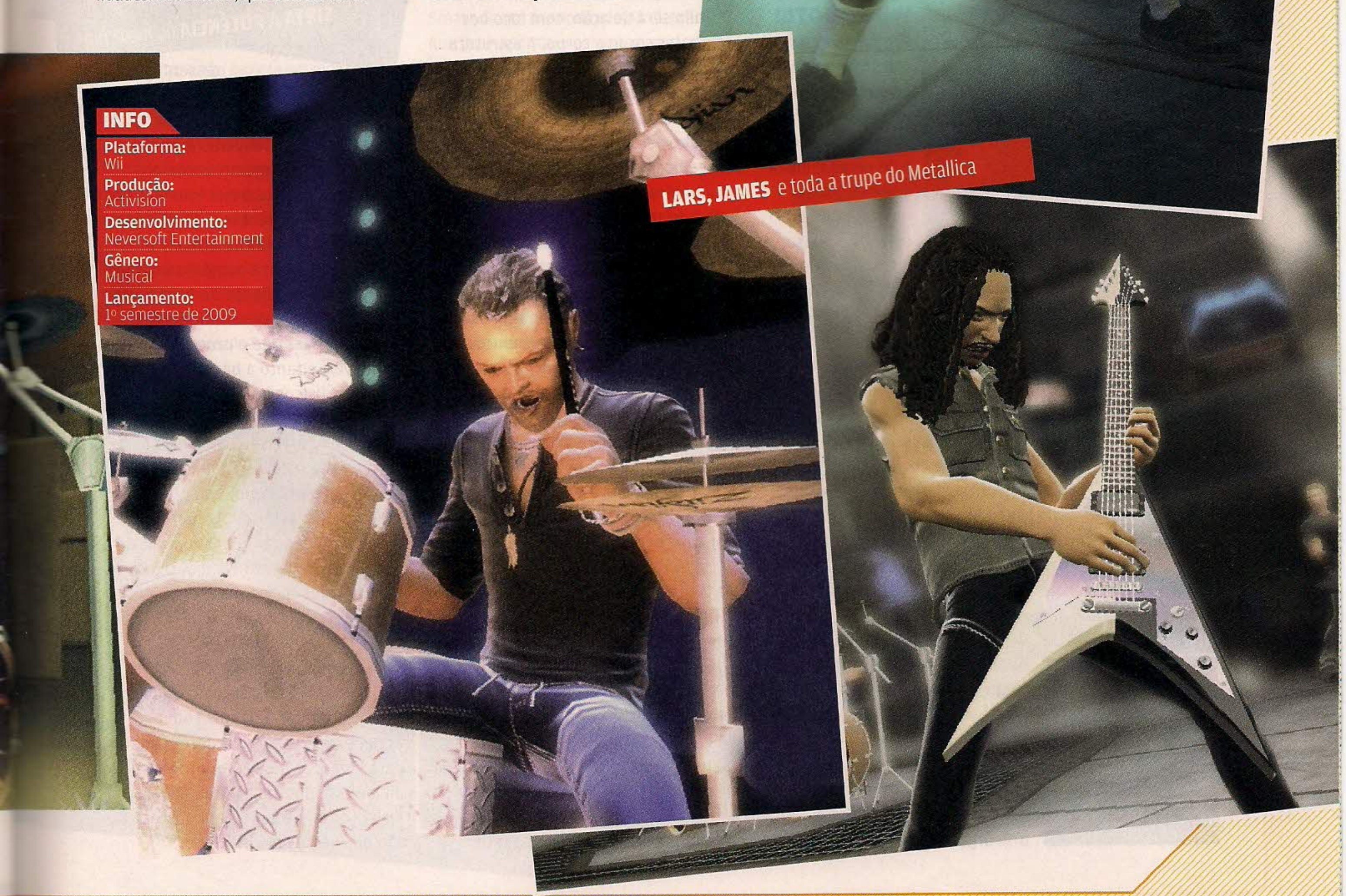
METALLICA

MAIS MODOS DE JOGO

O modo carreira trará uma abordagem diferente da documental-histórica apresentada no spin-off Aerosmith. Aqui, você assume o controle de uma banda pequena com o grande sonho de abrir um show do Metallica, e deverá pisar nos palcos tocando composições de outros grupos. Alternando entre a sua banda de garagem criada, você também controla o Metallica, com todos os seus integrantes e suas canções.

Além do modo carreira semelhante ao formato dos primeiros jogos da série, a Neversoft confirmou duas novas modalidades: Drum Over, que basicamente libera o bateirista de seguir as notas pré-determinadas pelo jogo, tocando livremente e até com improvisos; e o Expert+, que adiciona notas de bumbo duplo para os segmentos de bateria. O pedal extra poderá ser adquirido separadamente, ou de graça na promoção de pre-order do jogo (obviamente, não por essas terras tupiniquins).

Ao contrário da versão Aerosmith, este Metallica parece aproveitar muito mais de recursos que agraciem os seguidores da banda, bem como novidades suficientes para os fãs da franquia comprarem mais um título Guitar Hero de forma justificada.



INFO

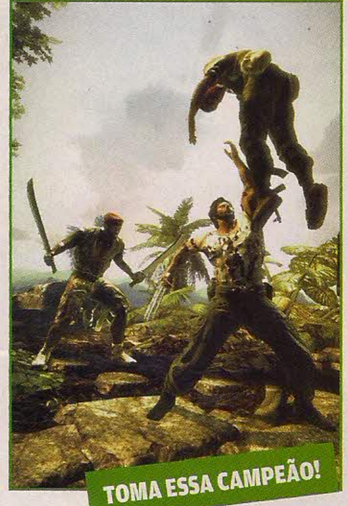
Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Neversoft Entertainment
Gênero: Musical
Lançamento: 1º semestre de 2009

LARS, JAMES e toda a trupe do Metallica





X-MEN ORIGINS: WOLVERINE


TOMA ESSA CAMPEÃO!

O MUTANTE, AS GARRAS DE ADAMANTIUM E... O Wii REMOTE!

Um personagem transtornado, vivendo permanentemente entre o limiar do certo e do errado, entre o bem e o mal. Um passado obscuro e nebuloso, do qual nem o próprio sujeito parece tomar conhecimento de sua história e dos fatos que contribuíram para a sua vida ser como é.
A premissa é suficientemente boa para explorar os decorridos primeiros anos do mutante Logan - seria esse o seu nome verdadeiro? -, e tentar compreender o por quê de tanta fúria desaguando por afiadas garras de indestrutível Adamantium.
Ou seja, uma senhora desculpa para um jogo de ação sanguinolento.

Pegando carona no lançamento do filme homônimo, Origins é centrado na vaga história de Wolverine, o mutante de esqueleto indestrutível e poder de cura. O foco gira em torno dos fatídicos experimentos aos quais o canadense foi submetido por um sombrio órgão militar, assim como no longa metragem, e avança por detalhes que serão exclusivos do jogo.

INFO
Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Amaze Entertainment
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2009

LUTAS E COMBOS DE BACIADA

O título será de ação, com foco nos combates corpo a corpo. A estrutura de combos seguirá três elementos básicos: golpes leves, golpes pesados e arremessos, além dos movimentos de pulo, defesa, esquiva e situações específicas de contexto. Os produtores já admitiram que grandes jogos de luta influenciaram a criação do sistema de X-Men Origins, inclusive o glorioso Super Smash Bros. Brawl. Há também a promessa de movimentos de finalização, e podemos esperar aqui uma boa utilização dos recursos únicos do Wii Remote para criar um sistema que, além de ser funcional, traga mais originalidade entre as inúmeras versões do jogo que serão lançadas.
A estrutura de combos promete trazer simplicidade e acessibilidade suficientes para garantir o apelo junto a um público de massa, mas também agregará recursos mais elaborados para jogadores mais hardcore. As sequências de golpes mais longas garantirão pontos de experiência, em um padrão semelhante ao de um RPG, que poderão ser utilizados para evoluir algumas características de Wolverine. Esta pontuação permitirá melhorias como o aumento de danos dos golpes e uma maior velocidade no processo de cura do personagem.

Esta que é outra promessa interessante do jogo. Logan terá duas barras de energia: uma para os danos físicos e outra para a vitalidade. A primeira barra é diretamente ligada aos estragos causados pelos inimigos no protagonista, e será acompanhada de marcações gráficas no próprio personagem. Feridas e sangue surgirão no decorrer dos danos de Logan, mas basta o mutante parar por alguns segundos para que o processo de cura tenha vez, e tanto a barra de energia de danos físicos quanto os machucados visíveis de Logan se recuperem.
A segunda barra será a de vitalidade, e esta só se recupera quando a primeira estiver completamente cheia. Esse sistema está sendo implementado para adequar a jogabilidade ao fato de que Wolverine é indestrutível, mas de certa forma garante que os riscos apresentados no jogo aprimorem o desafio final.
X-Men Origins: Wolverine promete acabar com a fama desastrosa de games produzidos juntos com um filme, e nos resta aguardar até maio para comprovar se o mutante favorito da maioria dos fãs de Stan Lee e Jack Kirby consegue suportar a forte pressão que cerca este universo.

SINTA A POTÊNCIA do meu chute

MURAMASA: THE DEMON BLADE

PINTURAS JAPONESAS GANHAM VIDA

São poucos os jogos que tentam criar mundos visuais originais, e quando aparece pelo menos um, ele se destaca, chamando atenção logo no primeiro contato. Muramasa: The Demon Blade, faz parte desse grupo, que agrada à primeira vista, e mantém essa qualidade no decorrer do tempo.

Tendo se baseado na cultura japonesa, a característica que mais chama atenção são os cenários do jogo. Como o título é em 2D, possibilitou aos desenvolvedores do jogo criar imagens de plano de fundo que parecem aquarelas vivas. São tão detalhados que parecem pinturas animadas, e mostram o quão impressionante o Wii pode ser. Quadros como campos de trigo, ou o próprio mar estão sempre em movimento, e sempre belos e fluídos.

A primeira aparição do jogo foi na Tokyo Game Show em outubro de 2008 e já deixou jornalistas interessados, soltando comentários de que era o jogo 2D mais bonito já feito. De todos os tempos.

Você controla dois personagens, uma ninja chamada Momohime e o ninja com amnésia Kisuke. E a história de pano de fundo utiliza a História Japonesa feudal. Um general chamado Tokugawa Tsunayoshi está travando conflitos sangrentos por todo o país, para conseguir espadas poderosas (As "Demon Blades" do título). Os personagens começam em caminhos opostos, porém passam pelos mesmos cenários, podendo de vez em quando em uma fase ver o outro ninja no cenário tomando chá, ou descansando, enquanto você está lutando contra os inimigos.

JOGABILIDADE SIMPLES

Existem dois jeitos de jogar. Um é com o Wii Remote e o nunchuk e o outro com o controller Classic. Independente de qual você escolher, a jogabilidade é simples, mas não simplória. São dois botões de ataque, entretanto, como em Super Smash Bros., dependendo da direção que você aponta, o personagem desfere um golpe diferente. Você controla os ninjas com a alavanca analógica, colocando para os lados ele anda nessa direção, e para cima ele pula (podendo fazer pulos duplos). Há também um botão para usar itens como poções de cura.

Mas o diferencial é o uso de espadas. O jogo tem mais de 100 espadas, e cada uma com elementos próprios. Algumas rápidas e fracas, outras mais fortes e lentas. Só que elas quebram se você usar muito tempo, sendo necessária uma estratégia para manter as espadas.

A ação é frenética. Cada tela está cheia de inimigos, e o jogo não para. As lutas começam no chão e vão até o ar, com combinações que não acabam, e inimigos em todas as direções. Os cenários podem ser em progressão horizontal ou vertical, possibilitando duelos cada vez mais alucinantes. As habilidades ninjas tem que ser colocadas em bom uso para evitar ser atacado por algum inimigo de surpresa. Esse cuidado deve ser redobrado quando se enfrenta chefes. E são gigantes. Do tipo que ocupa metade da tela, e que intimida até o mais experiente dos jogadores.

2009 vai ser um grande ano para o Wii, com muitos jogos originais e chamativos, porém Muramasa tem grandes chances de ser o mais original e belo. Tudo o que os jogadores precisam e merecem.



O JOGO 2D mais bonito do Wii!

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Marvelous Entertainment
Desenvolvimento: Vanillaware
Gênero: RPG de ação
Lançamento: 2009

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

CRÔNICAS DE UMA FANTASIA SEM FIM

Parece que o novo console favorito da série Final Fantasy é o portátil Nintendo DS, e os números não deixam mentir: até o momento, seis jogos da franquia chegaram às duas telas do "pequeno notável" e mais um se juntará a esta lista em breve: Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time. Nascida no GameCube, a série paralela Final Fantasy Crystal Chronicles trouxe uma mecânica que agradou a alguns e fez outros torcerem o nariz, pois diferente dos outros títulos da série, o ponto forte aqui é a integração entre jogadores (para quem não se lembra, na versão para o finado console quatro jogadores formavam uma equipe e tinham que bolar diversas estratégias para sair ilesos de cada um dos desafios propostos) - sendo assim, nada mais justo do que aproveitar a excelente comunicação que pode ser feita entre Wii e Nintendo DS para proporcionar ainda mais diversão em Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time.

Assim como em muitos outros RPGs, a história apresentada aqui não foge do famoso "saio para fazer uma coisa e me meto numa encrenca maior": Echoes of Time introduz um herói adolescente que deve sair numa jornada para adquirir a sua maioridade, o que significa atravessar uma floresta sozinho e encarar tudo e todos que se colocarem em seu caminho. Entretanto, no meio da aventura o garoto encontra uma menina e um cristal e, ao retornar para seu ponto de origem, descobre que uma amiga contraiu uma doença e a única forma de salvá-la é desvendando os segredos de um problema conhecido como a "doença dos cristais".

1 + 3 = DIVERSÃO

Como citado anteriormente, o ponto forte de Echoes of Time será a superação de diversos obstáculos contando com a ajuda dos companheiros de equipe. Aqui, os jogadores poderão escolher entre quatro raças diferentes, cada uma com características próprias: os Yukes (que podem se tornar excelentes magos), os Selkies (mestres no manejo de arco e flecha), os Clavats (espadachins natos) e os Lilities (usam armas diversificadas para eliminar os oponentes). Obviamente, caberá a você definir qual delas se encaixa melhor no seu estilo de jogo.

No que diz respeito aos modos de jogo, será possível aproveitar a interação entre os consoles de duas formas diferentes: em trechos do modo história ou completando as quests disponibilizadas na aventura. De acordo com a Square Enix, não será preciso sair do jogo para realizar a alteração entre um e outro, bastará seguir até os famosos cristais de gravação de progresso para alternar as partidas. Se você é fã de Final Fantasy Crystal Chronicles e estava com vontade de conferir algo novo, eis aqui a chance que tanto os donos de Nintendo DS quanto os de Wii aguardavam, e com um extra interessante: será possível compartilhar as partidas independente da versão adquirida, ou seja, a chance perfeita de aproximar jogadores de ambas as plataformas.



INFO

Plataforma: DS / Wii
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Lançamento: 24 de março de 2009

OH! SINTA O PODER da minha espada

MARIO & LUIGI RPG 3

A VOLTA DOS IRMÃOS BROS. AO MUNDO DOS RPGS!

Desde o lançamento de Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (Snes, 1996), os fãs aguardam ansiosamente por um novo RPG com a mesma fórmula de sucesso apresentada no passado somada à turma do encanador mais famoso do mundo.

Ainda que a série Paper Mario e suas continuações tenham divertido alguns jogadores, faltava algo que, de certa forma, foi encontrado em Mario & Luigi - não é à toa que a Nintendo decidiu apostar um pouco mais na fórmula para lançar Mario & Luigi 3.

A história apresentada aqui traz à cena o vilão Fawful, que já havia dado pistas de que entraria em ação em Partners in Time - quem foi até o final da aventura lembra do momento no qual ele dizia estar tramando um novo plano.

Utilizando um cogumelo mágico, Fawful consegue controlar a mente do vilão Bowser e o faz engolir Mario, Luigi, um pedaço do Reino dos Cogumelos, seu próprio castelo e o da princesa Peach (haja estômago). Como não é nada saudável ser engolido por alguém, a aventura mostrará os irmãos encanadores tentando encontrar uma forma de escapar do "cárcere".

SEJA O BOWSER E QUEIME TUDO

Certamente, uma das maiores novidades em Mario & Luigi RPG 3 está no fato de que será possível controlar Bowser, ou seja, haverá duas histórias paralelas: a de Mario e Luigi e a do vilão do Reino dos Cogumelos, que passará a perseguir Fawful na tentativa de ter seu castelo de volta (percebeu uma certa semelhança com algo que aconteceu no passado em Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars?). O mais interessante é que os enredos serão apresentados ao mesmo tempo, com os heróis ocupando a tela inferior e o rei dos Koopas a superior, e as ações de um lado influenciam o outro - sendo assim, é preciso tomar cuidado antes de tomar algumas decisões, pois quando Bowser decide sugar algo ao utilizar uma de suas habilidades especiais, isso pode ajudar ou atrapalhar os personagens de vermelho e verde, ao passo que os irmãos podem mexer em determinados pontos no interior da tartaruga espinhuda para tentar criar efeitos especiais em alguns ataques.

O jogo também apresentará algumas novidades no que diz respeito às batalhas. Na saga de Mario e Luigi, será possível encontrar itens que permitem realizar ataques especiais; já nos momentos em que o controle for sobre as ações de Bowser, o portátil será utilizado na vertical, com a tela de toque sendo útil para os ataques comuns e o microfone para utilizar o bafo de fogo. Num momento em que parte dos RPGs previstos para 2009 são remakes ou ports, é interessante ter algo novo e diferente para jogar, e se o título em questão tiver os nomes Mario e Luigi no começo as coisas só melhoram. Resta-nos torcer para que a Nintendo continue o bom trabalho da série que nasceu no Game Boy Advance e que, aparentemente, ainda está longe de terminar.

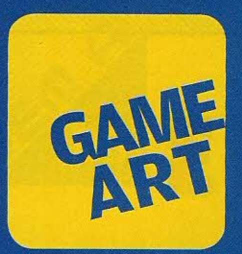


INFO

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: RPG
Lançamento: 2009



O GORDO E O MAGRO voltaram para mais atrapalhadas



DETETIVES EM AÇÃO

Sam & Max fizeram enorme sucesso no Wii, com a série para download através do WiiWare. Para homenagear os carismáticos personagens e a sua vinda ao universo Nintendo, o Game Art deste mês traz a arte original do primeiro game da franquia, que transcendeu os anos (e plataformas) para finalmente empunhar o Wii Remote. Convenhamos, nada mais perfeito para um adventure "aponte e clique" que os controllers inovadores do Wii, certo?



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Lucas Patricio (Previews)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas e Natalia D'Olivo (designers)

REDAÇÃO
Bruno do Amaral, Geraldo Figueras, Janaina Pereira, Juliana Zorzato, Otávio Kunz, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust, Verbotupi (ilustrações)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP
Pela internet - www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 120
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"A palavra secreta é: Zumbiresco"



Only Games
www.onlygames.com.br
Wii
THE HOUSE OF THE DEAD
OVERKILL
in colour
STARRING SPECIAL AGENT G AND DETECTIVE WASHINGTON
Zumbis, zumbis e mais zumbis.
Esta na hora de acabar com eles, mais uma vez!
Entra agora na CASA!
NÃO PERCA POR NADA ESSE LANÇAMENTO!
EMBREVE NO SITE:
www.onlygames.com.br
A melhor loja de games
do sul do Brasil!
- Shopping Palladium -
Piso L1 - Loja 1049
Fones: (41) 3212-3948
(41) 3212-3949
Acesse:
www.
onlygames
.com.br
- Shopping Curitiba -
Piso L1 - Loja 253
Fones: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152